212 Pages

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

LE SEUL MAG DE JEUX VIDEO QUI NE LAISSE PAS DE MAZOUT SUR LES DOIGTS DE PIED

JUILLET-AOUT 2000 NUMERO 102 S PS ONE • PERFECT DARK • POKEMON JAUNE • LEGEND OF MANA

N° 102 S JUILLET - AOUT 2000. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. REUNION 42 FF. ISSN 1162-8869

GBC Tomb Raider

Perfect Dark N64
La suite de GoldenEye

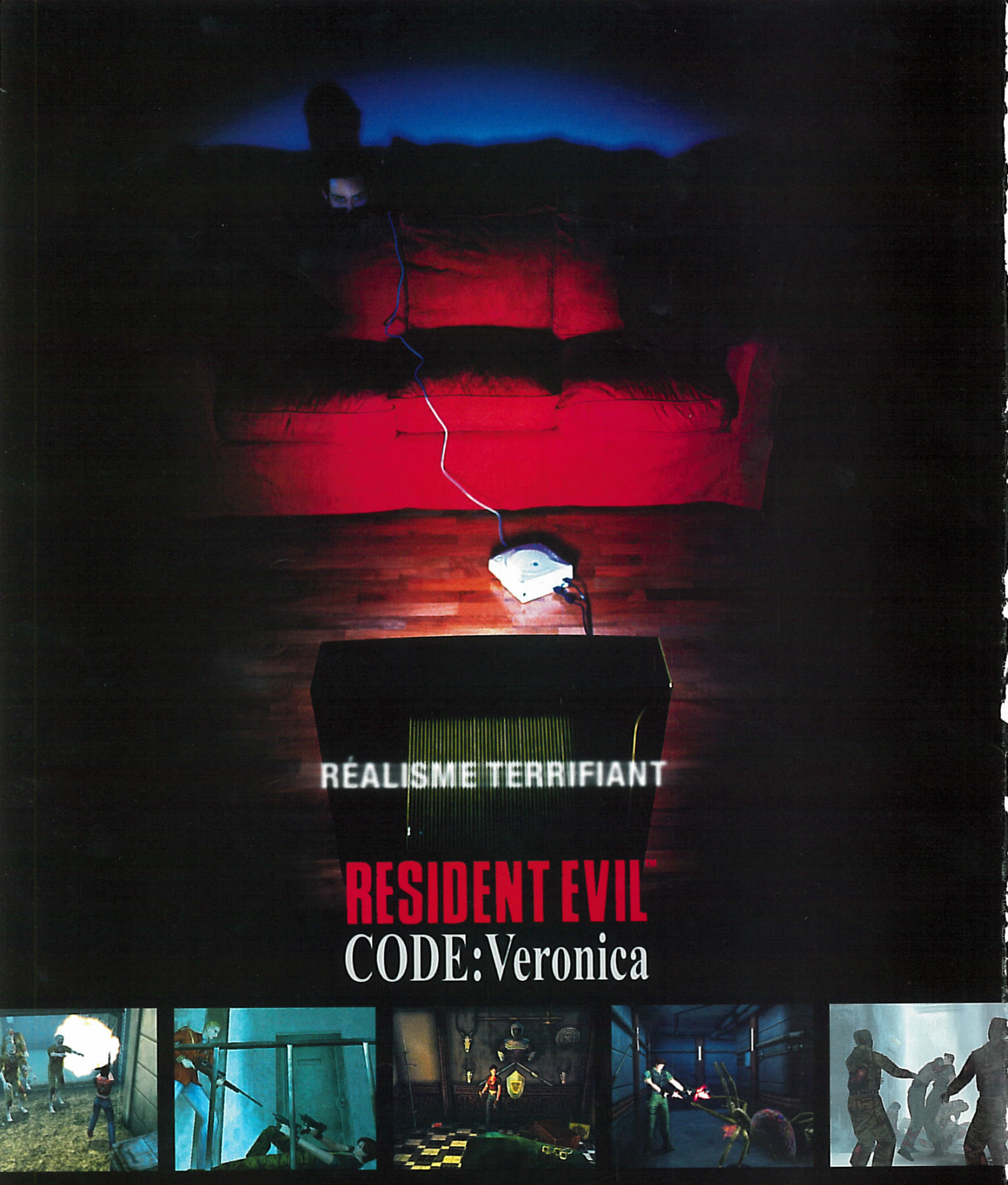
POKÉMON JAUNE GBC le test !

FOOOOOT ! FIFA 2001 sur Playstation 2

PS One : la nouvelle Playstation

CADOX !
4 SOLUCES COMPLÈTES

T 6745 - 102 S - 35,00 F - RD



RESIDENT EVIL™
CODE:Veronica

Absolument Resident Evil™. Exclusivement Dreamcast.

EIDOS

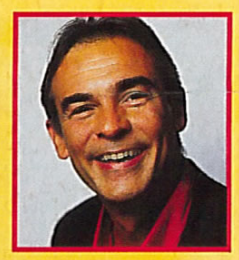
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16

Dreamcast.

CAPCOM

RESIDENT EVIL™ CODE: VERONICA © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive 2000. Dreamcast est une marque déposée de Sega Enterprise Ltd.

C'EST OUVERT PENDANT L'ÉTÉ



TOP ! Legend of Mana, un superbe jeu d'aventure sur PS, est disponible en version américaine. Ruez-vous dessus, car il ne sortira jamais en version officielle.

FLOP ! Resident Evil Survivor sur Playstation est un épisode à part dans la série des Resident Evil... Souhaitons d'ailleurs que ce sera le dernier du genre, tant il est inintéressant !

Voilà des nouvelles fraîches pour l'été, à lire au soleil ! Ne me dites pas que vous allez rester à la maison devant vos consoles ! On sait que vous en seriez capables... et nous aussi ! Mais soyons raisonnables, on part en vacances, et on laisse les consoles à la maison. Enfin, on a quand même droit à une petite Gameboy, ça ne compte pas ! De toute façon, ça va "pokémoner" un max cet été. Mais ça ne sera pas les vacances pour tout le monde... L'été ne sera sans doute pas de tout repos pour Sony, qui fait ses derniers préparatifs avant le lancement de la Playstation 2. De son côté, Sega doit se préparer au second Noël de la Dreamcast... un tournant décisif pour cette console ! Tandis que Nintendo doit fignoler les jeux de la Dolphin. En effet, c'est à la fin du mois d'août qu'aura lieu la présentation officielle de la nouvelle console de Nintendo et aussi, sans doute, du Gameboy Advance. Tout ce petit monde doit avoir la pression ces temps-ci ! Quant à nous, nous vous préparons notre traditionnel numéro spécial du mois d'août, dans lequel nous ferons le point sur la guerre des consoles. Un vaste sujet, particulièrement d'actualité cette année. Mais vous trouverez aussi bien d'autres choses dans ce numéro : les tests de l'été (Final Fantasy IX sort le 7 juillet au Japon), des dossiers, ou encore une aide de jeu pour Pokémon Jaune. Nous vous souhaitons donc de bonnes vacances... en attendant de vous retrouver le mois prochain !

Alain Huyghues-Lacour

Mégahit Consoles+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper !

d'or Consoles+

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut offrir des textes ou des voix en anglais.

Enfin, sachez que la note d'intérêt ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musiques, bruitages, maniabilité et autres catégories.

Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90 %. Un jeu qui obtient la note de 80 % est un bon jeu... quoi que certains éditeurs puissent penser !

SOMMAIRE

L'ÉTÉ SERA CHAUD

PREVIEWS

7 BLADES PS2 34
ALEX LEDERMANN EQUITATION PASSION ..... PS 57
BLEEMCAST ..... DC 71
CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT 2000 ..... DC 16
CHASE THE EXPRESS ..... PS 66
DINO CRISIS 2 ..... PS 30
DREAMKEY 1 ..... DC 54
EVOLUTION ..... DC 64
EVOLVA PS2 65
EXTREME SPORTS ..... DC 62
FINAL FANTASY IX ..... PS 12
FORCE OF ONE PS2 70
GALLEON PS2 65
GRIND SESSION ..... PS 58
HATARAKU CHOCOBO ..... WS 20
HDD PS2 60
HEAVY METAL ..... DC 64
JET SET RADIO ..... DC 26
MAT HOFFMAN'S PRO BMX ..... PS 56
MOTO RACER WORLD TOUR ..... PS 61
ONIMUSHA PS2 18
PARASITE EVE 2 ..... PS 60
PSONE ..... PS 60
RUGBY 2000 ..... PS2 61
SILENT SCOPE DC/PS2 40
SONIC ADVENTURE 2 ..... DC 36
SONIC SHUFFLE ..... DC 32
SPACE CHANNEL 5 ..... DC 52
SUIKODEN 2 ..... PS 62
SYDNEY 2000 ..... DC/PS 57
TERRACON ..... PS 58
THE DREAMLAND CHRONICLES : FREEDOM RIDGE ... PS2 70
TONY HAWK PRO SKATER 2 ..... PS 50
VELVET FILE PS2 38
VIB RIBBON ..... PS 58
VIRTUA ATHLETE 2K ..... DC 22
VIRTUAL GAME STATION ..... PS 71
VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM ..... DC 24
WORLD TOURING CAR ..... PS 52
ZOE ..... PS 42

TESTS

En violet, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

BALLISTIC ..... PS 128
DE SANG FROID ..... PS 96
DESTRUCTION DERBY RAW ..... PS 84
DRAGON VALOR ..... PS 88
F1 RACING CHAMPIONSHIP N64 127
FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP PS2 94
FRONT MISSION 3 ..... PS 81
HYDRO THUNDER N64/PS 108
LEGEND OF MANA ..... PS 110
LEGEND OF DRAGOON ..... PS 112
LES FOUS DU VOLANT ..... DC 126
MARVEL VS CAPCOM 2 ..... DC 116
PERFECT DARK N64 78
POKÉMON JAUNE ..... GBC 100
RAY CRISIS ..... PS 107
RESIDENT EVIL SURVIVOR ..... PS 124
SILENT BOMBER ..... PS 102
SILVER ..... DC 114
STAR WARS EPISODE I : RACER ..... DC 90
SUPER MAGNETIC NEO ..... DC 104
SUPER RUNABOUT ..... DC 122
TOMB RAIDER ..... GBC 87
TONY HAWK'S PRO SKATER ..... DC 82
WALT DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR ..... PS 120
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER ..... PS 123

P. 78

Perfect Dark

La suite de GoldenEye est enfin disponible, et c'est sur N64. Ça va castagner sec cet été !

P. 94

Fifa

Le tout nouveau Fifa sur PS2 vient de sortir au Japon. Superbe !

P. 100

Pokémon Jaune

Pokémon Jaune sur GBC. Et pop ! un nouvel épisode et, avec lui, toute une tripotée de nouveaux monstres à élever.

JAPON 9

Si vous passez l'été sur les plages, les Japonais, eux, bronzent devant leur ordinateur et préparent activement la rentrée. Nom d'une tong aigre-douce !

NEWS 47

Toute l'actualité des jeux vidéo avec, entre autres, la toute nouvelle console de Sony : la PSone. Mini taille, mais elle fait le maximum.

TESTS 77

L'été 2000 sera celui de tous les dangers : de l'action avec Perfect Dark (N64), de l'aventure avec Legend of Mana (PS) et Silver (DC), du shoot'em up avec Silent Bomber (PS), des plates-formes avec Super Magnetic Neo (DC), de l'élevage de Pikachu avec Pokémon Jaune (GBC), des rondeurs avec Tomb Raider (GBC) et enfin, beaucoup d'amour avec Marvel VS Capcom 2 (DC). Par contre, toujours pas de simulateur de pétanque ni d'apéro...

REMERCIEMENTS : POWER GAMES, et METACREATIONS pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur MACROMEDIA.
Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Pikachu Barbu) et Danièle (Nidorina).

P. 104

Super Magnetic Neo

La bonne surprise de l'été : un jeu de plates-formes sur DC haut en couleur et bourré d'idées intéressantes.

P. 87

Tomb Raider

Pour sa première apparition sur GBC, ce Tomb Raider est une vraie réussite. Ça vous dirait d'emmener Lara à la plage cet été ?

CONCOURS

Afin que les vacances d'été soient encore plus agréables, Consoles+ organise un grand concours Nomad Soul. Deux consoles Dreamcast et 18 jeux Nomad Soul sont à gagner, ainsi que 20 T-shirts et 30 portfolios à l'effigie de Nomad Soul. Alors, merci qui ?

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch est un jeune homme très serviable : il aime s'occuper de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Il répondra en direct ou sous 24 heures à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips du planeur Switch, la vie de la rédac, ainsi que des News récentes. C'est trop chanmé !

(*3615 : 2.23 F/min)

PETITES ANNONCES

Une étude récente a démontré qu'il était aussi dangereux de regarder "Fan de" sur M6 que de porter des lunettes de soleil non teintées : ça vous zigouille la cervelle et ça vous fait oublier que les P.A. ne sont plus diffusées dans le magazine, mais uniquement sur Minitel 3615 TCPLUS*.

(*3615 : 2.23 F/min)

TIPS 143

Quand Switch se prend pour un TGV, il ne lui arrive que des emmerdes. Il ferait mieux de se prendre pour une vieille micheline, au moins, les tips arriveraient à l'heure et en ordre.

TROMBINOSCOPE 154

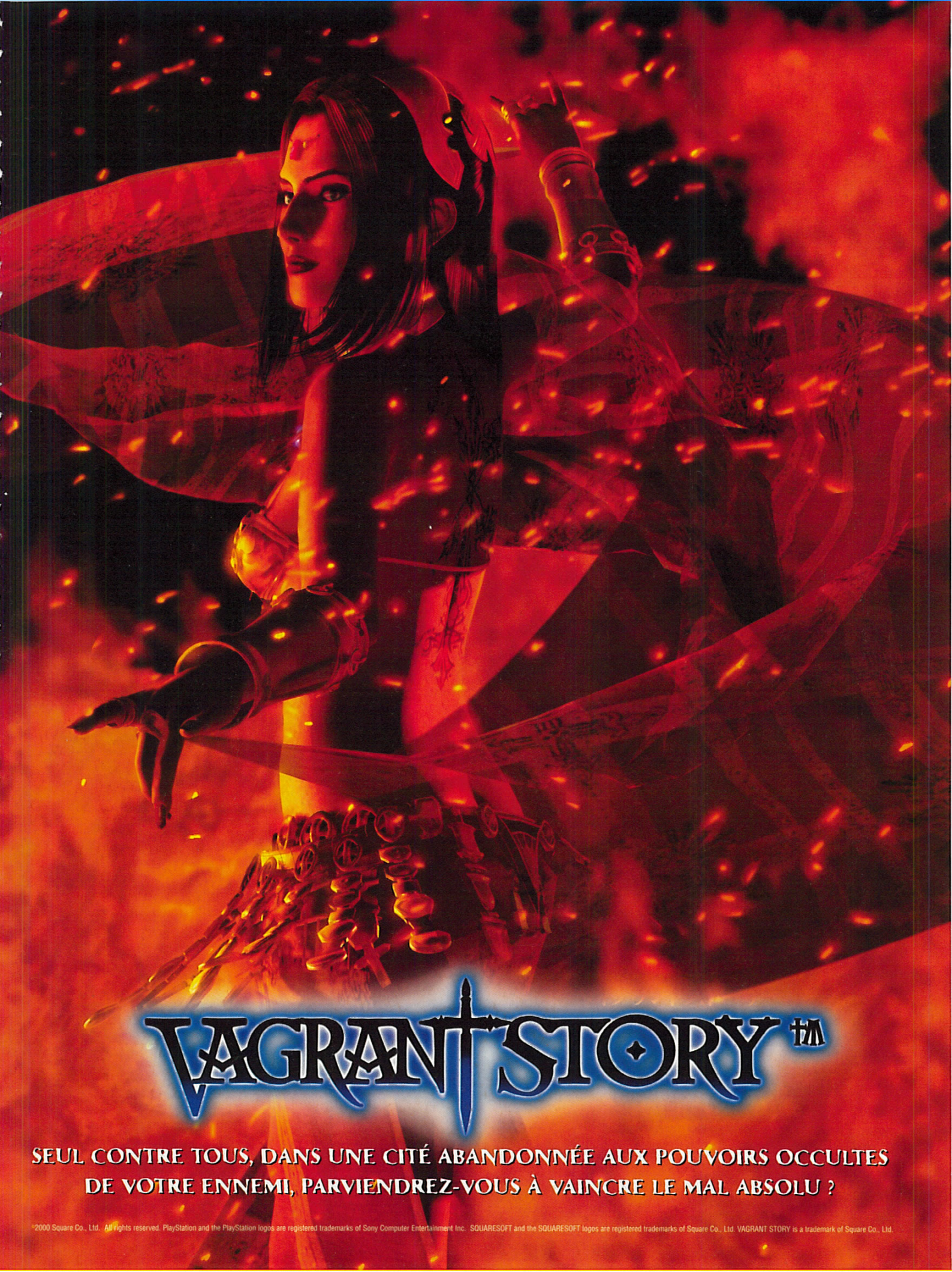
Comment fête-t-on les anniversaires à Consoles+ ? En jetant les mauvais plaisantins par la fenêtre, pardi !

COURRIER 156

Il fait trop chaud sur la plage ? Le soleil brille trop fort ? Ecrivez à Bomboy, il saura vous dépanner.

Couverture : Pokémon © Nintendo 2000.
Ce numéro 102S de Consoles+ contient un supplément Soluces de 48 pages qui ne peut être vendu séparément.

SQUARESOFT®
VOUS JOUEZ AVEC LE FEU !
PlayStation
www.vagrantstory-europe.com
Disponible le guide stratégique de Vagrant S



©2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.

Tout ce qu'il faut, là où il faut !!!

ACTION REPLAY CDX

-DES ARMES SECRETES, DES VIES INFINIES, DES NIVEAUX CACHES ! LA SOLUTION A TOUS VOS PROBLEMES !

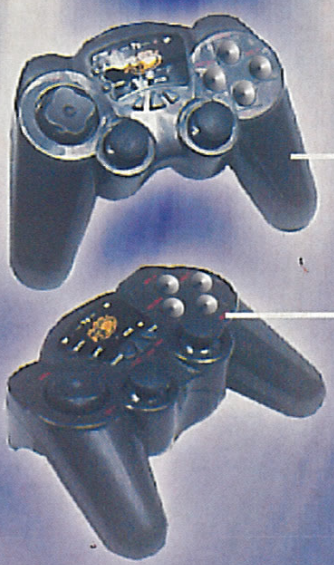
MEUBLE DE RANGEMENT EN BOIS.

-POUR RANGER CONSOLE, JEUX ET ACCESSOIRES-

VIRTUAL SIMULATION PAD

-UNE MANETTE QUI REAGIT A VOS MOUVEMENTS-

MANETTE INFRA-ROUGE VIBRANTE



CARTE MEMOIRE DOUBLE CAPACITE 30 BLOCS

MULTIPORTS

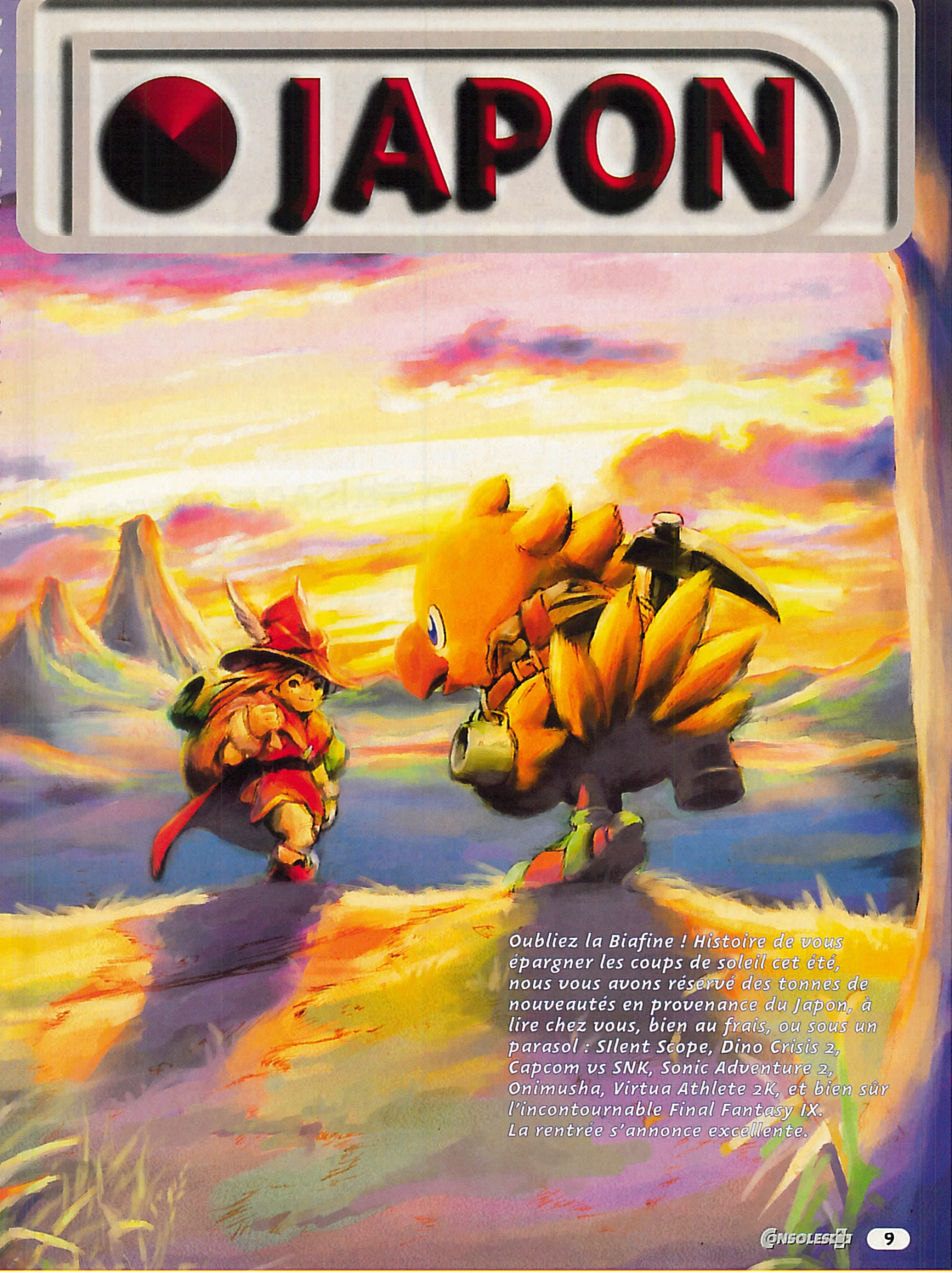
-PERMET DE CONNECTER JUSQU'A 4 MANETTES-

MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE

BIGBEN INTERACTIVE C.R.T. 2 - 59818 LESQUIN CEDEX FAX: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

JAPON



Oubliez la Biafine ! Histoire de vous épargner les coups de soleil cet été, nous vous avons réservé des tonnes de nouveautés en provenance du Japon, à lire chez vous, bien au frais, ou sous un parasol : SIlent Scope, Dino Crisis 2, Capcom vs SNK, Sonic Adventure 2, Onimusha, Virtua Athlete 2K, et bien sûr l'incontournable Final Fantasy IX. La rentrée s'annonce excellente.

SEGA PRIVATE SHOW MAY

SEGA EST MORT, VI

Comme chaque année, Sega tient son salon privé de l'arcade. Mais à la différence des précédents rendez-vous, le japonais présente un visage bien différent. Les AM (ou Soft) comme les CS (départements console) ont tous acquis leur indépendance. Enfin, pas vraiment puisque Sega et CSK (la société mère de Sega Enterprises) possèdent la totalité ou presque du capital.

STAR HORSE

Ce jeu de l'AM3 fait un sacré carton au Japon. Malgré sa taille encombrante, les tenanciers vident leur salle pour ne mettre que celui-là. Les professionnels étaient donc fort nombreux pour

découvrir cette nouvelle version et surtout l'essayer. Jusqu'à 16 joueurs peuvent participer. Chacun possède un écran couleur tactile sur lequel il fait ses choix. Les

courses sont visualisées sur grand écran. A noter que cette version 2000 permet d'élever son propre poulain et de le sauvegarder via un mot de passe. C'était sans conteste la star du jour. (Soft3).

Dchiro Irimajiri a été remplacé à la tête de Sega, par Isao Okawa (le fondateur de CSK). Alors, aveu d'échec ou fin d'une mission contractuelle décidée depuis le début ? Il était murmuré, ces derniers mois, que Irimajiri avait accepté un poste à temps partiel dans une grande société automobile (sa vocation première) qu'on dit être General Motors.
Depuis, Isao Okawa a personnellement poussé pour faire de Sega une société Internet appelée ISAOnet, d'où la multiplication des applications Internet de la Dreamcast, sans parler du projet de Set Up Box. Bref, Sega se dirige vers le tout en ligne...

Isao Okawa (à droite sur la photo) est en train d'orchestrer la valse des chaises au sein du groupe Sega. Mais est-il aussi bon maestro que boute-en-train ? Pas si sûr...

Une certaine liberté

Désormais, les AM ont acquis une certaine liberté dans la promotion de leurs titres, et chacun est responsable de son avenir. Il existe cependant, un minimum de concertation pour que les projets ne se concurrencent pas. Il en est de même pour la mise au point des bornes et des cartes d'arcade. Ce n'est donc plus un Sega Private Show, mais plusieurs de mini salons qu'on va découvrir chaque année. Après celui de mai, un autre est prévu pour juin.
Celui de mai fut l'occasion d'essayer une version Twin de Star Wars Racer Arcade et la dernière mouture de Virtual on Oratorio Tangram (ver 5.6.6).
Le clou du show fut très certainement Star Horse, une simulation de tiercé. Peu de réelles nouveautés donc, mais un salon pour se rassurer avec des produits qui se vendent très bien localement. AM2 et Soft4 étaient complètement absents. Soft1 était venu avec de vieux titres, faute de pouvoir dévoiler ses projets en ligne. En effet, Sega a annoncé que ses principales salles seraient en grande majorité reliées les unes aux autres pour la fin 2000, par le biais de fibres optiques. Le début de l'année 2001 devrait offrir aux Dreamcast l'accès au jeu en réseau avec ces mêmes salles d'arcade sur un panel de titres.
Le salon du mois de juin s'annonce bien plus intéressant en terme de jeux avec la présentation de Splash Out, la suite de Spike Out (Soft4). On parle aussi d'un jeu de réflexion de Soft5 sans oublier son fameux Nascar. Soft3 est attendu avec deux nouveautés tout comme Soft1. Enfin, on saura peut-être le pourquoi du comment du silence de l'AM2.
A ce sujet, les rumeurs font état d'une seconde version de Ferrari 355 avec de nouveaux circuits et peut-être même un nouveau modèle de Ferrari en supplément.
Affaire à suivre donc...

VE SEGAS ?

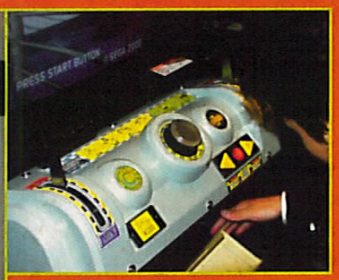
LA FIN DU LABEL SEGA EN ARCADE ?

Les AM (ou Soft) changent d'appellation conformément à leur changement de statut. Du coup, l'image de marque de Sega en arcade s'efface, remplacée par une pluralité de noms plus ou moins bien trouvés. Une décision discutable...

AM1 : Woohoo.
Am2 : AM2 of CRI.
AM3 : Hit Maker.
AM4 : Amusement Vision.
AM5 : Sega Rosso.
AM6 : Smile Pit.
AM7 : Over Works.
AM8 : United Game Artists.
AM9 : Digital Media.

Cette version 5.6.6 est la toute dernière de Virtual On Oratorio Tangram, avec une borne entièrement refondue et pouvant accepter un VM. (Soft3).

Le seul changement dans ce Star Wars Racer Arcade Twin se trouve dans la borne qui adopte une configuration dite "Twin", double donc. Une solution qui prend moins de place dans les salles et surtout qui coûte moins cher. (Soft5).



Sega a décroché la licence Disney pour proposer une ligne de jeux pour les petits, appelée crayon kids. Le principe est basé sur l'emploi d'un stylo. L'enfant choisit une illustration et la colorie. Une fois l'ouvrage terminé, la borne imprime le résultat sur une feuille au format A4. Le premier titre s'appelle "Micky & Minie", il sera suivi de "Kuma no Poo".

Fish Life est un aquarium virtuel affiché sur un écran à matrice active couleur et tactile. Il ne faudra pas oublier de nourrir les poissons, et on pourra même jouer à les agacer.

FINAL FANTASY IX

Longtemps attendue, la guerre des RPG a enfin éclaté. Voulu ou résultat d'une simple coïncidence, l'affrontement entre Square et Enix se fait de plus en plus rude.

Rappelons que Final Fantasy (Square) et Dragon Quest VII (Enix) sont deux mastodontes du RPG que tout le monde attendait au Japon en 1999. Les indécisions de leurs développeurs respectifs (surtout ceux d'Enix, d'ailleurs) ont retardé les projets. Square a été le premier à tirer en fixant une date de sortie pour le 19 juillet, pariant alors sur une sortie probable de DQVII en mai.

Ce sera cher

Curieusement, quelques semaines après Square, Enix a décidé que le 26 août serait la date de naissance de son bébé. Du coup, Square avance la sortie de FFIX au 7 juillet. Bref, ça remue pas mal dans les plannings ! Les deux titres sont prévus au prix de 7 800 yens (soit près de 640 F). Autant dire que c'est cher et que le grand public va certainement devoir choisir entre les deux.
Final Fantasy IX fait figure de retour aux sources. On retrouve le designer attitré de la série jusqu'au sixième volet, Amano. Le monde de FFIX est à nouveau basé sur l'heroic-fantasy, et l'aspect militariste plutôt sombre du VII comme du VIII est mis de côté. Au niveau des petits plus de ce neuvième volet, vous allez enfin jouer le rôle du postier.

Surprise ?

Si vous vous rappelez bien, les Moguri sont de petits personnages tout blancs. Il y en a une multitude à travers le monde de FFIX. Ils forment comme un network, et ce sera à vous de faire parvenir leurs messages entre eux. En remerciement, les Moguri pourront donner au héros des items importants. Mieux, on devrait retrouver un système de jeu de cartes comparable à celui déjà présent dans FFVIII. Il va falloir donc une nouvelle fois partir à la recherche de ces cartes. Qui sait, une surprise est peut-être au bout ? En se promenant dans la ville, un "!" peut apparaître au-dessus du héros. C'est en général le signe qu'un objet est caché quelque part. Cela peut aussi être également l'occasion de glaner un renseignement quelconque. Cependant, Square a prévenu que le point d'exclamation n'apparaîtra pas toujours et conseille au joueur de fouiner dans les recoins au cas où un item aurait été dissimulé.
Afin de ne pas perdre le joueur, villes et villages ne devraient pas être très grands. Cependant, il y aurait assez de mini jeux et événements pour maintenir un haut niveau d'intérêt. Ces jeux sont autant d'occasion pour mettre la main sur de nouveaux items.
A noter que Square a reproduit le passage de la campagne publicitaire (faite en collaboration avec Coca Cola) : le héros court sur les toits et découvre au bout de son périple un bonus, mais pas de canette.

Cinématiques hollywoodiennes

Les séquences cinématiques en image de synthèse atteignent encore des sommets, avec une mise en scène bien plus cinématographique que pour FFVIII. On devrait gérer en gros huit pesos principaux, mais votre équipe de base ne devrait en compter que quatre. A noter que l'héroïne ressemble

Vous allez jouer au facteur.

Les minijeux sont nombreux et omniprésents.

Un dragon colossal fait son entrée dans la ville et va bientôt la ravager de long en large...

PLAYSTATION
● Square/Juillet

Les dragons seraient au centre de ce FFIX.

étrangement à celle de FFVIII, comme si Square voulait capitaliser sur cette image. Les fameux Chocobo sont à nouveau de la partie et il semble qu'on puisse toujours les élever.
En plus du système de gestion des objets et des abilitys (voir C+ 101), on trouvera un second système baptisé Active Time Event. Rien n'a encore filtré quant au système de combat et de magie. Mais avec une sortie dans un mois, le secret ne devrait pas rester en l'état bien longtemps.

Une nouvelle fois, vous allez fouiller les intérieurs.

Des potions sont dissimulées dans ces grandes herbes!

Bienvenue dans la forêt des... Chocobo?

Vous venez de découvrir quelque chose...

Vous avez mis la main sur des cartes!

Un nouvel ennemi fait son apparition mais est-il vraiment le boss?

ABILITY

FFIX introduit un nouveau système de gestion des compétences pour ses personnages. Il n'est pas complètement nouveau et s'inspire çà et là d'épisodes précédents. Un item ne possède pas vraiment de pouvoir magique (exceptés quelques-uns). Il réveille celui qui est caché dans chaque héros. Ainsi, suivant son propriétaire, un même objet sera associé à une magie différente. Il peut même en mettre plusieurs en valeur, suivant le niveau d'expérience du perso. Aux dires de Square, le menu de gestion des persos aurait été spécialement conçu pour prendre en compte cette particularité (le tout est d'éviter que le joueur ne perde trop de temps à mettre au point son équipe). On devrait ainsi avoir une vision globale de l'effet d'un item sur tous les membres de l'équipe. Cela serait assez utile lors d'achats dans les magasins.

Une fois encore, Square nous fait la démonstration de la puissance de ses graphistes et de la maîtrise de son large parc de Silicon Graphics !

ACTIVE TIME EVENT

Ce système permet de jeter un œil sur des événements qui ont lieu dans d'autres endroits d'une même carte, histoire ne pas perdre une bride du scénario. Rien n'a encore été dévoilé sur la manière dont ce ATE va intervenir en cours de jeu, mais il se présentera sous la forme d'un tableau listant les événements qui ont lieu à un moment donné.

Comme dans la pub Coca Cola (cf. C+ 100) !

Bien vu, le Chocobo en guise de moteur…

Les chemins dérobés sont encore au menu.

Cette fois, il ne vous échappera pas !

DRIVER™ PLATINUM

"Beau, original, super fun et bourré de surprises. Une valeur sûre."
PlayStation Mag 8/10

"Tout y est. Un vrai régal."
Consoles + 91%

"Il est impossible de descotcher !"
Joypad 8/10

INFOGRAMES

REFLECTIONS

PlayStation

www.fr.infogrames.com - www.driver-games.com

Driver Platinum™ © 2000 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Reflections Interactive Limited, a GT Interactive Software Corp. studio. Published & distributed by Infogrames, Inc. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks Infogrames, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony ComputerEntertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

CAPCOM VS SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000

Surmontant leurs différences, Capcom et SNK ont uni leurs forces pour nous livrer le jeu de combat ultime opposant, en gros, la crème de Street Fighter à celle de Fatal Fury. Et ça n'a pas été de la tarte...

Présenté lors de l'E3 dans une version jouable sous une configuration Naomi, Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 offre un challenge excitant, tout en révélant les différences fondamentales de développement entre les deux sociétés. Le jeu rassemble six personnages de chacun des deux éditeurs, ce qui nous fait un total de douze. On retrouve Ryu, Chun-Li, Guile, Ken, Blanka, Zangief, Kyo, Mai, Raiden, Terry, Benimaru et Iori. C'est bien peu ?... Il est en effet possible de penser que le jeu aurait pu compter plus de persos, mais il y a fort à parier que certains seront cachés. Comme les dernières productions de Capcom, le jeu intègre de la 3D dans les décors (ici, l'effet du soleil et le sol). Mieux, les effets spéciaux, lors de certains coups, profitent pleinement des capacités de la machine.

Quelle résolution ?

Mais voilà, depuis le début, SNK et Capcom ont opté pour des choix parfois radicalement différents dans la conception du jeu, en l'occurrence pour ce qui concerne la résolution graphique. En effet, la CPS-III qui supporte toutes les dernières productions Capcom est techniquement bien plus évoluée que l'immortelle carte MVS (Neo Geo). De plus, les combattants de SNK possédaient une taille bien plus importante à l'écran que leurs homologues de Capcom. Plutôt que de redessiner tous les persos, Capcom (en charge de la version arcade et DC) a préféré dès le début recycler les données originales. Du coup, l'éditeur n'a pu qu'adapter ses personnages à ceux de SNK avec une résolution plus "basse". Ce qui a permis de gagner du temps dans la conception du jeu. Reconnaissons que le résultat n'est pas très esthétique, avec une pixélisation assez inhabituelle pour une production Capcom. Par contre, les décors sont à la hauteur, et certains proviennent directement de titres connus des deux éditeurs (chez Capcom : Power Stone, SFIII ou SF Zero, etc.). D'autres seront originaux.

Moitié-moitié !

Ensuite, il a fallu trouver un équilibre pour ne pas favoriser un camp plus qu'un autre, notamment dans la mise au point des Combos et des coups spéciaux. On nous annonce un nouveau système de combat, un peu à la manière ISM de SF Zero. Cette fois, on parlera de Groove, et il en existe un pour Capcom et un autre pour SNK. Ce sont, en fait, des styles de combat. Imaginez que vous pourrez choisir un Groove SNK avec des persos Street !
Il sera possible d'échanger des données entre les versions arcade et DC via le VM, mais aussi avec la Neo Geo Pocket Color. Ce qui permettra d'accéder à quelques secrets dans chacune des trois versions. A noter toutefois une originalité pour la Dreamcast, puisqu'elle gérera l'option Network par le biais de son modem.

Problème pour Capcom : animer ou non les seins de Chun-Li.

Ken peut faire ses coups en l'air.

DREAMCAST

● **Capcom/Eté oo**

Les effets spéciaux tirent partie de la DC et de la Naomi.

Ce stage, inspiré de Capcom, est nouveau.

Le jeu doit conserver l'équilibre entre les deux camps.

On peut toujours narguer son adversaire.

Rien à dire, ça promet de belles bastons.

Une pixelisation bien regrettable...

On parle déjà d'un second volet en cours de développement.

ONIMUSHA

Prévu initialement sur Playstation, Onimusha a vu son développement transposé sur PS2. Faute de temps, Capcom a renoncé à convertir entièrement en 3D son projet. On découvre donc le jeu sous sa forme originale, mais offrant une qualité graphique bien supérieure.

Genre de vue inquiétante...

PLAYSTATION2

● Capcom/Été

A la manière d'un Dino Crisis, la partie action est fondamentale. On trouve également tous les ingrédients qui ont fait le succès de Bio Hazard (énigmes, objets à trouver, clés, etc.). L'aspect "film" est aussi accentué, notamment par une forte présence du scénario tout au long du jeu. Un travail de recherche pointu a été mené pour rendre aussi réaliste que possible l'environnement du Japon médiéval.

Trop tard, le soldat est mort.

Découpez menu menu menu!

Chabadabada

Les mouvements des personnages ont bénéficié de l'utilisation systématique de la motion capture. Enfin, l'éditeur a eu le soutien d'un acteur japonais célèbre, ainsi que de pros du cinéma, pour mettre au point les magnifiques séquences cinématiques.
Le jeu met en scène deux héros – un homme et une femme –, avec toutefois une nette prépondérance du personnage masculin (le samouraï, quoi).
Les ennemis sont assez agressifs et arrivent souvent par groupe de trois. On se bat principalement avec le katana, mais d'autres armes seront disponibles par la suite. Un système unique de cristaux serait aussi inclus. Chacune de ces pierres représenterait un élément (feu, eau, etc.), et on pourrait les incruster dans un objet spécial pour former des combinaisons de trois. On accéderait alors à des attaques ou des pouvoirs spéciaux qui, visuellement, tireraient partie des capacités de la machine.
Si survivre est déjà une sacrée tâche dans Onimusha, votre quotidien ne s'arrêtera pas là car vous devrez aussi, voler au secours de vos alliés.

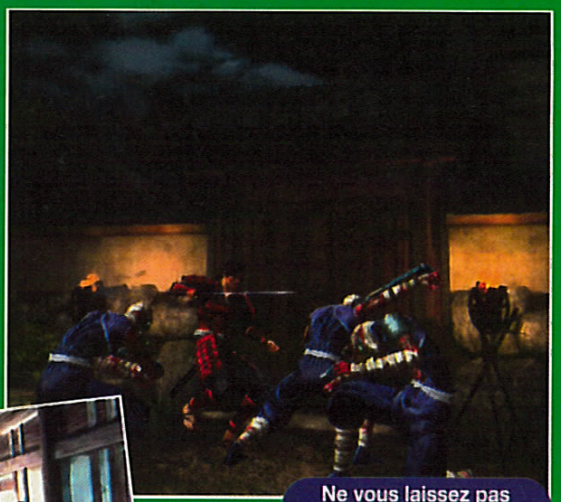
Un grand spectacle

L'interaction des persos avec les décors a été appuyée. On peut ainsi couper une corde pour déclencher une sorte de piège et éliminer les ennemis trop nombreux. Toujours au sujet des décors, ils sont certes en 2D, mais néanmoins animés, un peu à la manière d'un Legend of Dragoon. De fait, cela ajoute à la beauté de l'ensemble. Même avec son fort arrière-goût de jeu PS1, Onimusha propose un grand spectacle, plus digne de la PS2. Mais il est vrai que depuis Metal Gear Solid 2, la barre a été placée bien haut...

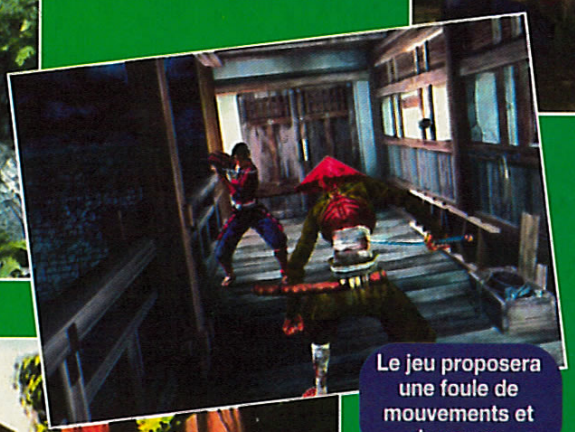
On peut se mettre en garde pour se protéger de l'ennemi.

Les décors sont très fins mais en 2D.

Le feuillage bouge au vent.



Ne vous laissez pas acculer contre le mur!

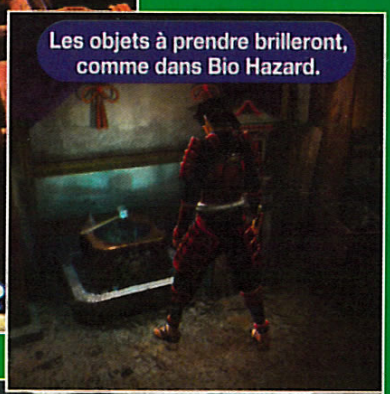


Le jeu proposera une foule de mouvements et de coups.

MAIS OUUUVRE !!!...

Soyez sûr d'avoir une clé pour chaque porte car, sinon, vous risquez de rester bloqué, avec une tonne d'ennemis sur le dos. Un coup permet de repousser un adversaire et donc de vous donner plus de marge de manœuvre.

On doit aussi sauver ses alliés.



Les objets à prendre brilleront, comme dans Bio Hazard.

Couper cette corde permet de repousser, voire anéantir, une vague d'ennemis!

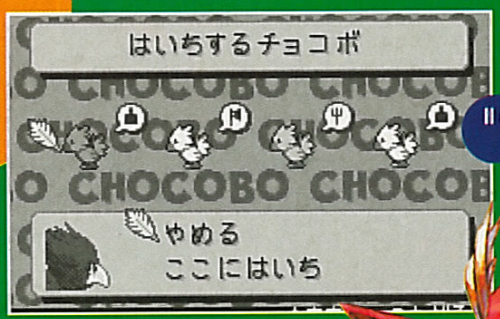
HATARAKU CHOCOBO

Square avait annoncé qu'il supporterait la portable noir et blanc de Bandai. L'éditeur tient sa promesse avec un deuxième titre, une nouvelle fois basé sur la mascotte maison.

Littéralement "Le Chocobo qui travaille", c'est le deuxième titre de Square à paraître sur la Wonderswan de Bandai. Il a été entièrement dirigé par Akitoshi Kawazu (la série des Saga). Dans Hataraku Chocobo, vous incarnez un jeune entrepreneur qui a l'opportunité de développer des zones inhabitée (montagnes, forêts, déserts...) à l'est du continent sur lequel il vit. C'est aussi dans cette région que vous trouvez les Chocobo en grand nombre. Il faudra donc domestiquer ces bêtes et les faire travailler dans le but d'étendre votre domaine vers l'ouest. Mais attention, à la concurrence !

Au boulot !

Il existe quatre types de Chocobo : le Chocobo des champs, le bûcheron, le porteur d'eau et le terrassier. Il faudra donc diriger tout ce beau monde pour amasser les matières premières nécessaires à votre entreprise. Bien sûr, des événements inattendus surviendront et vous vous pourrez tomber, au hasard de vos explorations, sur des Chocobo rares que vous pourrez apprivoiser. Ils possèdent des qualités particulières qu'il faudra découvrir. Notons que Vivi sera présent dans le jeu (clin d'œil à FFIX, qui sera paru depuis un mois à la sortie de ce Hataraku Chocobo).



Il existe quatre types de Chocobo.

Pari risqué

Sans doute par défiance envers Nintendo, les développements sur Wonderswan se poursuivent donc chez Square, même si plus de 90 % du marché portable se trouve (et plus que jamais !) sur Gameboy. Il sera intéressant de voir si Square pourra continuer longtemps d'ignorer la Gameboy Color, et la lame de fond qui s'approche, avec la Gameboy Advanced.

Développez votre domaine !

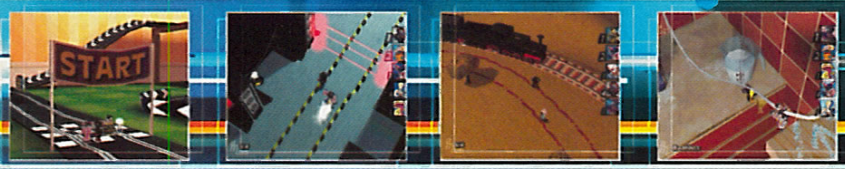
Vivi en personne !

Un Black Chocobo !

WONDERSWAN
● **Square/Août**

Vous allez en baver!

www.codemasters.com



- Jusqu'à 8 joueurs
- 3 modes 1 joueur
- 2 modes multijoueurs
- 12 personnages mutants
- 24 coups spéciaux
- 41 circuits sinueux
- Des courses 3D d'enfer

Que du fun méchant, inconscient, machiavélique, destructeur, complètement dingue!

Les Micro Maniacs donnent des coups, se battent comme des chiens, pour se dégager un chemin à travers la maison et le jardin.

Pas de principes, pas de prisonniers, juste 12 personnages mutants qui jouent des coudes pour la victoire.

Si vous les voyez débarquer... Courez!

MICRO MANIACS™

Certifié Délirant

Codemasters®

GENIUS AT PLAY*

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Disponible dans tous les Micromania !

PlayStation®

POUR TOUS PUBLICS

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters Limited. "Micro Maniacs"™ is a trademark of Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. *LE GENIE DU JEU

VIRTUA ATHLETE 2K

Développé par Soft3, Virtua Athlete 2K se présente comme une sorte de continuation à sa gamme sportive inaugurée avec Decathlete, puis poursuivie avec Winter Heat.

Ah, les licences ! Actuellement, c'est à celui qui se sera accaparé le plus de marques automobiles ou de sports, et cela sur une période aussi longue que possible. Au Japon, Konami a tiré le premier en s'adjugeant la ligue nationale professionnelle de baseball, sport fort juteux en terme de revenus. Du coup, plus personne ne peut sortir de jeu de base-ball, hormis Konami bien sûr. On passe sur le foot et on va directement à cette grand-messe sportive que sont les jeux Olympiques. Là aussi, Eidos a tiré le premier. Les concurrents, pris de vitesse, doivent dès lors faire comme ils peuvent. Konami a été obligé de renommer son jeu en "Track & Field smurtz" et Sega le sien en Virtua Athlete 2K. Virtua pour évoquer son label bien connu, et 2K histoire de faire ricain. Bref, on essaie de pallier comme on peut la perte du mot "olympique".

Un style arcade

VA2K possède un design très arcade (il devait sortir sur Naomi). On ne trouve que sept disciplines : 100 m, 1 500 m, 110 m haies, saut en longueur et hauteur, lancer du poids et du javelot. Ces disciplines ont été choisies pour leur côté spectaculaire. On ne trouvera donc ici ni natation ni saut à la perche. Graphiquement, le jeu utilise une partie du potentiel de la Dreamcast et reproduit bien l'atmosphère des jeux Olympiques. Les animations des personnages ont bénéficié de la motion capture. Les commandes sont toujours très simples et se basent sur celles déjà en vigueur dans les productions précédentes. Suivant les épreuves, quatre joueurs peuvent participer simultanément à l'action. Une option Internet permet même de figurer dans un classement mondial. Les versions US et japonaise sortent en même temps, juste pour les jeux Olympiques de Sidney (pure coïncidence !). Cette même option permettra aussi de prendre part à des tournois originaux, comme celui d'arriver à terminer un 100 m en 15 secondes exactement. Mieux, on peut télécharger un Ghost (un athlète fantôme). Il s'agit de la représentation d'un autre concurrent (par exemple, le premier d'un classement). On peut ainsi s'entraîner hors ligne chez soi et essayer d'établir à son tour le meilleur temps pour le charger ensuite en ligne.
Il est également possible de créer son propre athlète et choisir sa nationalité parmi 64. De ce choix dépendront les caractéristiques : endurance, force, vitesse, etc. Enfin, on peut déterminer ses capacités physiques en choisissant ses trois sports préférés parmi une sélection de 90 (basket, catch, foot, etc.).

Les Replays se la jouent télévision.

Qui sera le champion sur le Net ?

DREAMCAST
● Sega/Juillet

Les diverses cinématiques sont très réalistes.

Le stade manque un peu d'animation.

Ce genre d'épreuve se dispute à quatre.

Editez pour triompher!

Un bon rythme est requis.

Sega a fait le choix de quelques épreuves.

VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM VER. 5.6.6

Virtual On ne cesse d'évoluer. la série Oratorio Tangram en est le parfait exemple, avec une multitude de mises à jour. A chaque fois, le jeu gagne en intérêt et en dynamisme.

Une constante mobilité est vitale.

ARCADE
● Sega/2e semestre

Oratorio Tangram s'est vu converti sur Dreamcast avec un tas d'ajouts pour en relancer l'intérêt. Cette version 5.6.6 s'en inspire pour apporter un peu d'air frais à la série arcade. Tout d'abord les deux versions sont compatibles via l'utilisation d'un VM. En effet, on peut personnaliser son robot sur Dreamcast en changeant ses couleurs, son nom, et en lui créant un blason. Le tout peut être chargé sur Naomi en insérant le VM dans un slot dédié. Une option de chargement est disponible dans le menu. Ensuite, on peut communiquer d'un joueur à l'autre (chat) lors des parties en duel. Trois messages différents sont disponibles par machine. Ils sont prédéfinis, mais varient suivant le modèle de robot sélectionné. A n'en pas douter, voici un premier signe de l'évolution de Virtual On vers le jeu en line. Une prochaine version devrait donc se baser sur le réseau en fibres optiques et permettre une communication en cours de jeu à travers tout le Japon. Mieux, Virtual On est pressenti pour devenir le premier jeu exploitant la compatibilité entre les réseaux arcade et Dreamcast.
A noter aussi, quatre nouveaux niveaux tirés de la version Dreamcast et trois nouveaux robots. Les coups et certains mouvements ont été modifiés ou implémenté pour redonner du tonus ou de l'intérêt à l'ensemble. De même, des cinématiques ont été rajoutées. Une option permet aussi d'attribuer une couleur aléatoire à sa machine avant le début d'une partie. Enfin, la borne bénéficie d'un design plus futuriste.

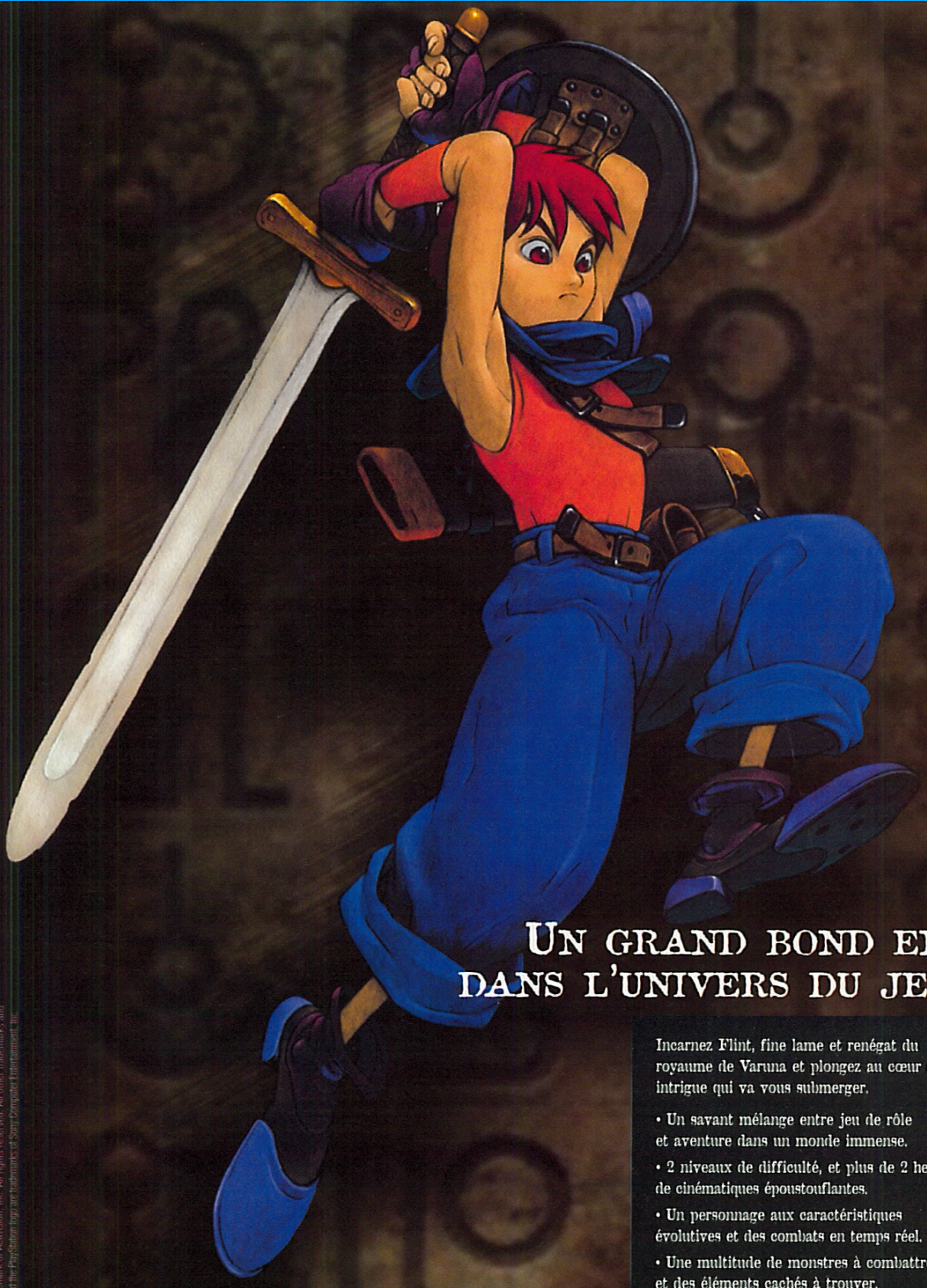
La nouvelle borne est plutôt réussie !

Via le VM, on peut charger son robot perso !

Tirez en fuyant ou lâchez une bombe.

On trouvera trois nouveaux robots.

Son blason apparaît en coin d'écran.



UN GRAND BOND EN AVANT DANS L'UNIVERS DU JEU DE RÔLE.

Incarnez Flint, fine lame et renégat du royaume de Varuna et plongez au cœur d'une intrigue qui va vous submerger.

- Un savant mélange entre jeu de rôle et aventure dans un monde immense.
- 2 niveaux de difficulté, et plus de 2 heures de cinématiques époustouflantes.
- Un personnage aux caractéristiques évolutives et des combats en temps réel.
- Une multitude de monstres à combattre et des éléments cachés à trouver.
- Des objets spéciaux à obtenir à l'aide de 10 mini-jeux d'arcade intégrés.

- Des graphismes de toute beauté, une caméra multidirectionnelle et un moteur 3D polygonal pour une immersion totale dans le jeu.

ALUNDRA 2

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 92 68 17 71
2,21 F/mn.

PlayStation

POUR TOUS PUBLICS

ACTIVISION.

Published and distributed by Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

JET SET RADIO

Considéré comme le jeu le plus ambitieux de la Dreamcast (et certainement le mieux fini), Jet Set Radio n'eut pas la place espérée lors du dernier E3, coincé qu'il était dans un bout du village Sega.

DREAMCAST

● Sega/29 Juin

On ne présente plus le haut degré de technicité utilisé dans Jet Set Radio, ni son design si original. Ce jeu apparaît d'entrée comme un des titres majeurs de la Dreamcast, comme Sonic le fut du temps de la Megadrive. Le but est donc de faire des graffitis un peu partout à travers des quartiers de Tokyo en se déplaçant en rollers. Les emplacements sont déterminés et indiqués par une flèche. Une fois toutes les "locations" peintes, on passe au stage suivant.

L'équipée sauvage

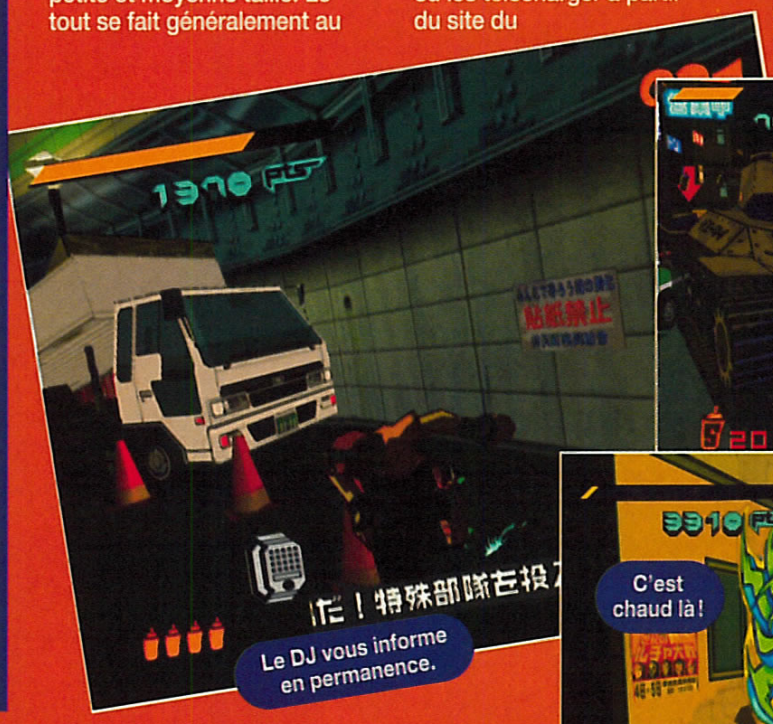
Ces graffitis peuvent être réalisés de deux façons différentes. La première utilise le bouton L. On y a recours quand il s'agit de dessins de petite et moyenne taille. Le tout se fait généralement au cours d'un mouvement (un Grind ou un Air). Mais on peut tout aussi bien les faire calmement, immobile, ou encore de la manière la plus folle, en roulant sur le mur (Wall Ride)! La deuxième façon, avec le joystick analogique, concerne les tags de grande taille. Il faut alors tourner furieusement le joystick dans un certain sens pour dessiner peu à peu le motif.

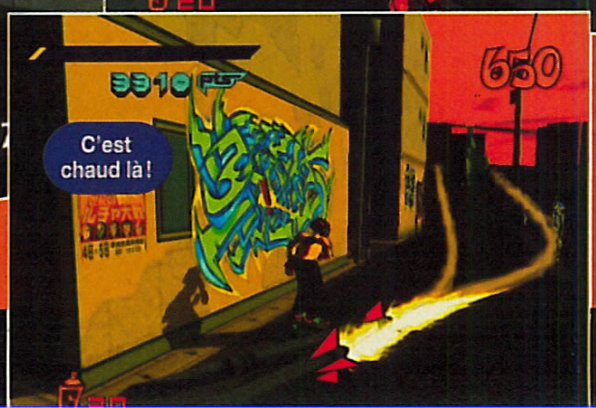
Japanese Graffiti

Il existe trois catégories de graffitis: petit, moyen et grand. On peut les sélectionner dans un menu et déterminer ainsi les dessins qu'on veut apposer aux murs, véhicules et mobilier urbain. Ils sont divisés en différents styles et sont en tout au nombre de 90. On peut cependant en faire soi-même ou les télécharger à partir du site du jeu: vous pourrez ainsi faire partager votre sens artistique à d'autres joueurs. Au début du jeu, on n'a cependant pas accès à l'ensemble de ces 90 graffitis. Il faut les débloquer en récoltant des sortes de bonus cachés un peu partout dans les niveaux. Ces items portent le nom de Graffiti Soul, une sorte de petit personnage jaune. Ils portent tous un numéro pour les identifier. Toujours au titre des items un

DES CINÉMATIQUES SUBLIMES

Jet Set Radio possède des cinématiques vraiment uniques, avec leur design de manga animé. Les mouvements ont bénéficié du même soin que les dessins. Tout est bien huilé, bien fini. Une sacrée claque qui apporte un peu d'air frais par rapport aux habituels films de synthèse.



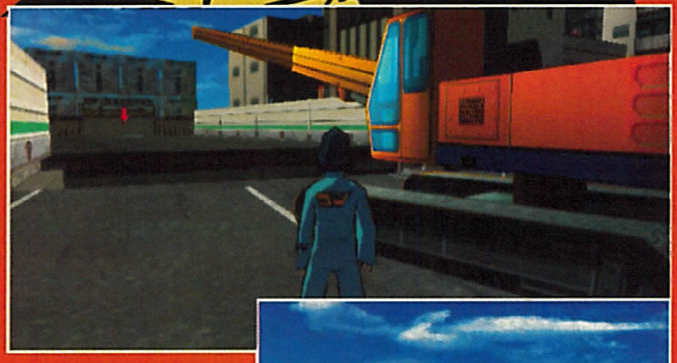


Il faut se défaire rapidement des policiers !

Absolument tout est bon pour exercer son art.

On peut s'aider d'une voiture.

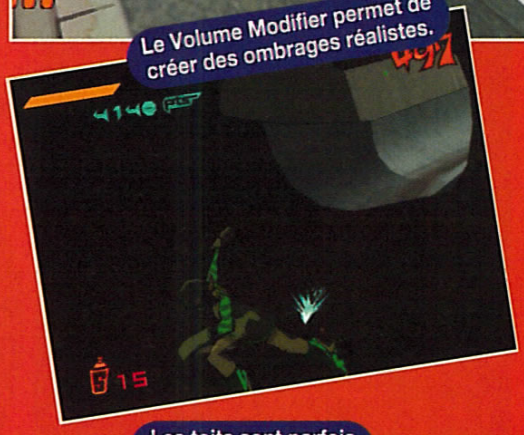
peu spéciaux, on trouve les sprays. Ils sont essentiels, car ils constituent la peinture nécessaire pour réaliser ses graffitis.



La mort aux trousses

Parlons maintenant des ennemis. Outre les bandes adverses, on trouve la police, la mafia et, carrément, l'armée. Parfois, ils interviennent tous à la fois. Leur arrivée est généralement précédée par un message radio du DJ (votre allié dans l'histoire), puis s'enchaîne une séquence cinématique. Il faut alors fuir, toujours aidé du DJ. La police essaiera de vous attraper et cela aura pour effet de baisser votre jauge de vie. La mafia, elle, vous tire carrément dessus ou lâche une horde de dobermans à vos trousses. Quant à l'armée, elle ne fait pas dans la délicatesse, mais intervient toujours de manière grandiose : que ce soient les hélicos, les parachutistes ou les chars, c'est à chaque fois du grand spectacle !

Il y a toujours un moyen de s'en sortir !



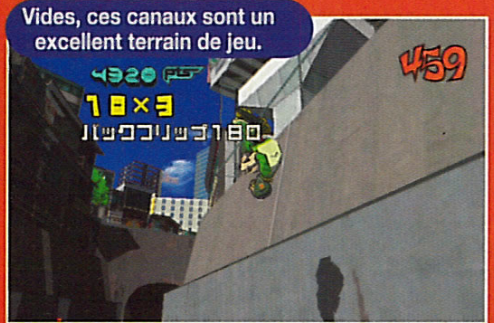
Le Volume Modifier permet de créer des ombrages réalistes.

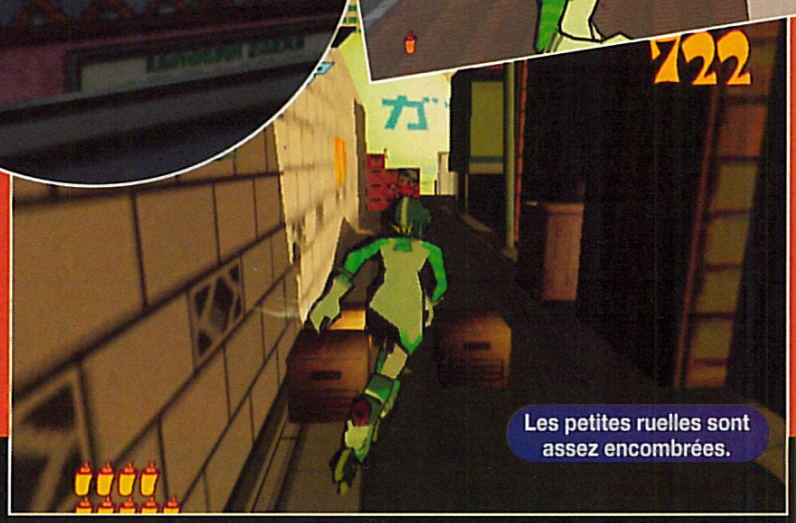
Ah, la voie est vraiment bloquée !

Les toits sont parfois de bons raccourcis.

JET SET RADIO

Voici un de ces Graffitis Soul sur un bus!





BURNQUIST
CLIFBERG
CAMPBELL
Défie tes amis ou Tony Hawk en mode 1 ou 2 joueurs.
MUSKA
TREYARCH
ACTIVISION.
www.activision.com
TONY HAWK'S
SKATEBOARDING™
LES 10 MEILLEURS SKATERS MONDIAUX.
REYNOLDS
LASEK
Skate dans une dizaine de lieux réels, ainsi que sur des véhicules.
CHOMAS
Réalise des centaines de combinaisons cascades et grinds.
SUCRAMER
ROWLEY
Admire au ralenti tes plus belles figures.
Impossible de garder les pieds sur terre pour être n°1
CRAVE ENTERTAINMENT
TREYARCH
Dreamcast.
astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr
Tony Hawk's Skateboarding is a trademark of Activision, Inc. © 1999, 2000 Activision, Inc. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Published and distributed by Crave Entertainment under license from Activision, Inc. Crave Entertainment and the Crave Entertainment Logo are trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. Sega and Sega Dreamcast are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. This game is licensed for use with the Sega Dreamcast system only. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Activision is a registered trademark of Activision, Inc.
BURNQUIST
CAMPBELL
CLIFBERG
HAWK
LASEK
TONY HAWK'S
SKATEBOARDING
MUSKA
REYNOLDS
SUCRAMER
STRAMER
THOMAS
CRAVE

DINO CRIS

Un Counter comme dans Street Fighter !

Le premier volet proposait un challenge intéressant mais il n'a pas rencontré le succès escompté. Profitant peut-être de la vague "dinosaures" relancée par Disney avec son dernier film de synthèse, Capcom arrive avec une suite, mais - surprise ! -, sur PS...

PLAYSTATION

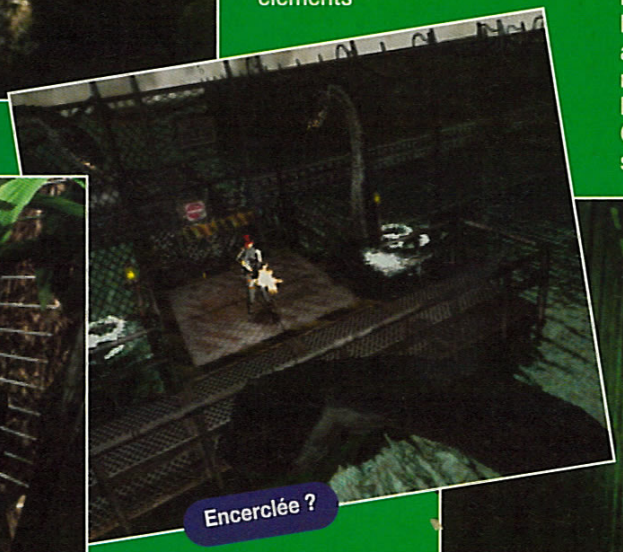
● **Capcom/Automne**

Cela paraît bien étrange, au moment où tout le monde convertit ses projets PS1 sur PS2, mais Capcom ne suit pas le mouvement. Il est vrai que le marché est encore à forte dominance PS. Avec la version PC profitant de la finesse graphique des cartes 3D (sans plus, malheureusement...), on aurait pu penser que ce deuxième volet, basé en grande partie sur les datas du premier, pouvait devenir un grand titre sur PS2. Peut-être devrons-nous attendre le troisième épisode ?
Bref, Dino Crisis 1 était très orienté action, bien plus qu'un Bio Hazard. Dans Dino 2, cet aspect a été renforcé par des éléments dignes des jeux de combat ou des shoot them up. Même si les détails sont encore peu nombreux, on sait déjà que des points sont attribués à chaque action, avec un montant variable suivant le cas. Mieux, un système de Combos va faire son apparition.

Plus d'une dizaine...

Le jeu contient plus d'une dizaine de dinosaures différents (qu'ils soient terrestres, aériens ou marins). Certains possèdent des armes naturelles (griffes, crocs...), mais d'autres utiliseront leur corps pour venir à bout du joueur (vous donc !). Les tactiques de groupe devraient être aussi au menu, mais seront limitées vu le nombre maxi d'ennemis affichés à l'écran (généralement trois, en raison des limites de la machine).
On se bat cette fois dans une sorte de base militaire et on

Regina est de retour et avec les mêmes vêtements !


Encerclée ?

Trouver des armes puissantes le plus vite possible est vital.

Ah ! Les joies de la plongée...

IS 2

devrait même être amené à visiter les antres d'un volcan. Pour ne pas se trouver démuni, on pourra mettre la main sur un armement plus puissant que dans le premier volet. Histoire d'ajouter un peu de piquant, on trouvera également quelques énigmes à résoudre. De plus, l'agressivité de certains monstres a été accentuée. Une partie du jeu se déroulerait dans l'eau, dont un stage sous-marin où vous évoluerez en tenue de scaphandrier. Autre point important, pour afficher plus d'éléments 3D, le jeu abandonne ses décors 3D (une révolution à l'époque dans le genre) pour adopter un schéma plus classique à la Bio Hazard, la 2D. Le jeu gagne ainsi en beauté, mais perd en dynamisme (dans le premier épisode, la caméra pouvait plus facilement bouger et suivre le personnage). Par contre, ce choix permet d'afficher plus de dinosaures à l'écran : une moyenne de trois, contre deux dans le volet précédent. Enfin, en plus de la belle Regina, un perso masculin ferait son entrée.

Le jeu peut afficher plus d'ennemis.

Le fond 2D serait animé comme dans Legend of Dragoon.

Les Combos font leur apparition !

Les cinématiques sont en temps réel. Question de coût ?

Certaines armes peuvent avoir diverses utilisations.

Le T-Rex ou la falaise ?

Les escaliers ne les arrêtent pas !

SONIC SHUFFLE

Précédemment appelé Sonic Party, Sonic Shuffle apparaît comme une tentative de Sega de prendre pied dans un marché plus jeune, plus "Nintendo", quoi !

Le genre des Party Game, comme on les appelle au Japon, est à mettre à l'honneur de Mario, qui fut le premier à ouvrir le bal avec son fameux Mario Party. Depuis, le géant n'arrête pas, tout comme le flot de sous qui vient remplir ses poches déjà pleines. Bref, à son tour, Sega veut développer ce genre encore absent sur sa Dreamcast. Pour ce faire, le japonais a fait appel à Takayuki Kawagoe (Jet Set Radio, Sega GT, etc.) pour superviser un développement pris en charge par Hudson, déjà responsable du premier Mario Party. Hé !... On trouvera cinq niveaux, avec à chaque fois un thème différent. Le principe du jeu est simple : on avance en tirant des cartes (c'est toujours plus original que les dés). Selon le chemin emprunté, la couleur de la case, etc., on pourra accéder à des bonus (malus ?) et entrer des minijeux qui pourront impliquer jusqu'à quatre joueurs. Le but est de mettre la main sur des cristaux magiques, et le premier joueur à en collecter la totalité sera déclaré vainqueur. Selon le scénario, il ira alors affronter un nouveau super méchant du nom de Void. Une option Internet permettra à quatre joueurs de s'affronter en ligne. On aura le choix parmi huit persos de base, chacun d'eux possédant des caractéristiques propres (mouvements, attaques, etc.). Le design de ces persos s'inspire avec succès de celui de Jet Set Radio (étonnant avec Kawagoe dans les parages !). Malgré ses emprunts flagrants au hit de Nintendo, Sonic Shuffle n'en demeure pas moins la meilleure variation basée sur Sonic à ce jour. Le titre possède donc un fort potentiel, en espérant qu'il éveille la même folie sur Dreamcast que Mario Party sur N64. Affaire à suivre...

Void, le nouveau grand méchant de chez Sega ?

Chaque niveau propose un thème particulier

Notez que les cercles diffèrent. Que cachent-ils ?

Le jeu d'équipe sera souvent décisif.

Le design à la Jet Set Radio est vraiment génial !

Appuyez comme un forcené sur le bouton pour ne pas vous faire...

DREAMCAST

Sega/Hiver oo

Performances améliorées,
Moteur boosté,
Design époustouflant.

vous croyez *vraiment* être prêts?

colin|mcrae|rally|2.0

Suite du **n°1 des ventes**

LA simulation de rallye est de retour. Colin McRae Rally 2.0 est là : son moteur a été retravaillé pour donner des résultats au-delà de toutes vos attentes. 21 des voitures de rallye les plus performantes au monde à travers 8 pays, par tous les temps. Un nouveau mode Arcade étonnant avec 6 voitures simultanément sur plus de 8 circuits. Nouveau : le Challenge Rallye, 2 joueurs, 2 voitures, 1 circuit. Des véhicules modélisés avec précision dans des scènes à couper le souffle. Un tout nouveau moteur de gestion physique de la voiture et de ses dommages. Suspensions indépendantes pour les 4 roues. Ecran divisé pour les courses en un contre un. **A vous de jouer !**

"Le meilleur jeu de rallye toutes consoles confondues !"
PlayStation Magazine

PlayStation

www.codemasters.com

Total Play **9,5/10** | Joypad **9/10** | PlayStation Magazine **9/10**

Codemasters®

GENIUS AT PLAY*

*LE GENIE DU JEU

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 "™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae"™ and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license.
This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PS" and " PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

7BLADES

Konami est actuellement très actif sur PS2, avec un grand nombre de projets en cours de développement, parmi lesquels 7Blades. Un titre qui se situe à mi-chemin entre Tomb Raider et Onimusha. Le tout, en 3D avec quelques innovations.

Le jeu est encore loin d'être fini !

PLAYSTATION 2

● Konami/Fin oo

VISER POUR MIEUX TIRER

On peut se faire les ennemis à la volée en les lockant un à un. On peut aussi préférer passer en vue "Doom" pour les ajuster à l'aide d'un curseur violet et être sûr de ne pas les louper.

Dans 7Blades, les ennemis arrivent par hordes successives et il faut les couper un à un en menus morceaux. Miam ! Avec un tel nombre d'adversaires déboulant de partout, une bonne vision de l'action est vitale. Du coup, Konami a pris ce qui se faisait de mieux en la matière : le système de lock de Zelda 64. Le joueur peut viser un ennemi d'un bouton et le programme passe automatiquement à l'ennemi suivant.

Chabadabada

Comme d'habitude, les deux héros sont un homme et femme. L'homme, Gokurakumaru, est maître en escrime. Sa force lui permet d'utiliser des sabres à double lame parfois longs de deux mètres ! Ce sont pas moins de sept de ces armes qu'il pourra collecter tout au long du jeu (sans parler d'une huitième, secrète). La femme, Yuri, est plus vulnérable, mais Konami l'a dotée d'un armement basé sur la puissance de feu. Du simple pistolet à la mitrailleuse, ça va tomber par grappes chez les vilains ! Elle a droit à huit armes explosives. Elle pourra même fuir tout en continuant à tirer derrière elle. Elle est également plus agile que Gokurakumaru et pourra sauter sur les toits afin d'arroser ses adversaires de haut. Attention, les munitions sont comptées. On ne pourra pas en trouver en cours de route. Vide, l'arme devra être abandonnée.
Toutes les actions (comme le changement d'arme) se font par la simple pression d'un bouton. A noter l'esquive, bien pratique, qui permet souvent de se sortir de situations périlleuses. On peut aussi, dans le cas de Yuri, passer en vue "Doom" (on ne peut alors pas se déplacer) et viser un ennemi à la manière d'un sniper.

A table !

Le joueur devra choisir son personnage en début de partie et, selon son choix, le déroulement du jeu sera différent. Il faudra rejouer avec le second perso pour comprendre entièrement le pourquoi du comment de l'histoire. La magie sera présente via une jauge de puissance.
Comme il sera très facile de perdre de la vie, les deux héros devront rapidement la restaurer. Pour ce faire, il faut trouver des aliments. Le niveau de restauration sera proportionnel à la valeur gustative de l'aliment absorbé. Il faudra donc expérimenter toute nourriture rencontrée pour en déterminer l'effet. Mais attention, certains aliments pourraient se révéler empoisonnés...
Il sera même possible d'associer des aliments différents pour former des cocktails aux effets originaux.
Les missions seront très variées. Outre la simple tuerie collective, on pourra être amené à sauver et protéger des personnes en temps limité. Parfois, on sera aidé par d'autres persos.
Pour finir, ajoutons que le scénario est basé sur un film, "Zipang", œuvre d'un célèbre metteur en scène nippon, Kaizo Hayashi. Il a travaillé sur ce projet, lui insufflant une atmosphère, une intrigue et un design uniques.

Les intérieurs sont particulièrement réussis.

Ils arrivent par dizaines...

Les corbeaux s'avèrent assez coriaces

Il faut abattre tous les snipers.

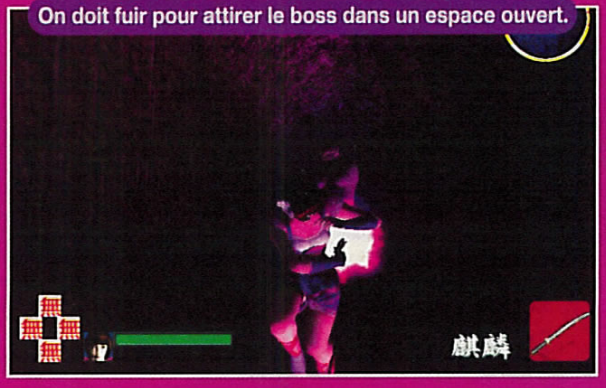
Un bouton permet d'esquiver.

Ces statues étaient vivantes !

Ces esprits ne craignent pas vos balles.

La magie aura bien sa place.

On doit fuir pour attirer le boss dans un espace ouvert.



SONIC ADVENTURE 2

Développé par le Sonic Team USA sous le regard de Yuji Naka, Sonic Adventure 2 veut redonner du tonus à la line-up des titres à sortir sur Dreamcast.

La qualité des textures a été améliorée.

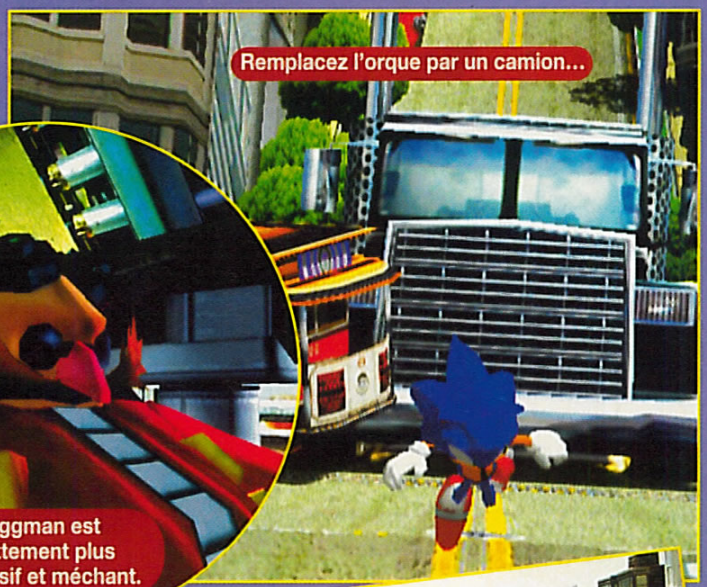
Sonic Adventure 2 a été présenté pour la première fois lors du dernier E3, et ce dans une salle de projection... interdite au public. Dommage de ne pas l'avoir mis plus en évidence. Pour le moment, en se basant sur le seul film présentant le jeu, on ne note pas de grandes différences avec le premier volet. Sonic file toujours à vitesse supersonique dans des dédales en 3D. Il est parfois poursuivi (le passage de l'orque dans le premier volet), notamment par un gros camion qui essaie de l'écrabouiller dans les rue de San Francisco (tiens, là où se situe Sega of America). L'option Network sera enfin incluse (jeu en réseau ?). Quatre persos ont été révélés : Sonic, Knuckles, Dr Eggman et un Dark Sonic.

En attendant...

Les "Ciao" sont toujours présents çà et là dans les niveaux. Le joueur devra donc les recueillir et les rassembler. Sega annonce des surprises au sujet de ces petites bêtes. On a aussi pu découvrir des séquences sous-marines.

Bref, Sonic Adventure devrait signer son retour dans une suite plus fournie à tous les niveaux. A n'en pas douter, les prochains mois seront plus riches en informations. En attendant, Sega nous annonce que SA2 sera l'occasion de fêter à la fois les dix ans de sa mascotte, l'entrée dans le XXIe siècle et les deux millions de SA1 vendus à travers le monde. Quoi qu'il en soit, on espère que le système des angles de caméra sera lui aussi amélioré, si ce n'est carrément repensé. Sortie simultanée dans le monde entier (mars 2001 ?).

Comme sur MD, le studio ricain prend en charge le développement.



Remplacez l'orque par un camion...

Eggman est nettement plus agressif et méchant.

Knuckles se fait dauphin.

Le Sonic Team USA se compose d'anciennes têtes du Sonic Team japonais. Yuji Naka supervise le tout depuis son bureau au Japon.

DREAMCAST

● Sega/Début 01

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD
Neuf et Occasion !
IMBATTABLE !

LA SÉLECTION ADDON

THE NOMAD SOUL | DE SANG FROID | CE SOIR, ON VA A LA PLAGE | SUIKODEN II | SYDNEY 2000 | VAGRANT STORY | PERFECT DARK

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY
L'équipe de Cergy vous retrouvera au magasin de Osny-Pontoise à compter du 03/07/2000

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

Pour être leader dans votre projet multimédia (jeu vidéo, PC, DVD), contactez-nous au 01 34 25 48 48

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20 - Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.

VELVET FILE

Les simulations de robots de combat constituent un genre à part entière au Japon. C'est donc tout naturellement que la PS2 se voit dotée d'un de ces jeux dont raffole un certain public.

PLAYSTATION2

● DaZZ/Août

Dans un avenir plus ou moins proche, une tentative de coup d'Etat a lieu au Japon. Il faut dire que ce pays est si calme qu'il faut bien y ajouter du piquant via les jeux vidéo. Bref, ça va bastonner à grands coups de robots dans des reproductions aussi fidèles que possible de quartiers célèbres comme Shibuya, Shinjuku, Odaiba, Haneda, Ochanomizu ou le siège du Parlement (normal). Bien sûr, vous n'aurez pas le droit de piloter les machines des putschistes (une autre fois, peut-être...). Vous serez les gentils. A bord de votre "Bullet" (le nom de la machine), vous devrez remettre un peu d'ordre dans ce foutoir.

Le jeu est fondamentalement basé sur un système de tours. On choisit quatre machines parmi huit. On les déplace dans des niveaux 3D reproduisant les quartiers de Tokyo précités avec un réalisme et une finesse graphique impressionnants. Avant d'ordonner le déplacement, on fait son choix : déplacement + attaque éventuelle, déplacement simple, attaque technique... Le principe est simple, quand le robot marche vers sa destination, il peut détecter un ennemi à portée de tir. Suivant le choix tactique prédéterminé, il attaquera ou non. Quand il a terminé de se mouvoir, on lui fixe une orientation, selon laquelle il pourra voir une unité adverse dans son champ de vision ou se faire surprendre par-derrière.

Une touche personnelle

On peut apporter une touche personnelle à son robot en lui changeant ses pièces : tête, armes, bras, abdomen et jambes. On a droit aux compromis classiques : lourd mais blindé, léger et rapide mais vulnérable, etc. En récoltant des items spéciaux lors des combats, on peut aussi upgrader ses armes ou des pièces clés de sa machine. Ce genre d'amélioration entraîne souvent des faiblesses sur d'autres points du robot. On peut aussi agir sur le soft, un peu comme dans Front Mission, qui intervient dans les attaques tactiques afin d'accroître leur efficacité. Ce sont des offensives spéciales qui doivent être fixées dans ledit soft. On devrait en savoir plus dans les semaines à venir.

Le scénario se compose de cinq niveaux. En les terminant, on accède au mode Life qui détermine des cartes de manière aléatoire. Elles représentent des missions hors du Japon. Le joueur y gagnera des crédits pour améliorer d'avantage son robot. Enfin, un mode Versus sera également inclus dans la version finale

Les combats offrent de bien beaux visuels.

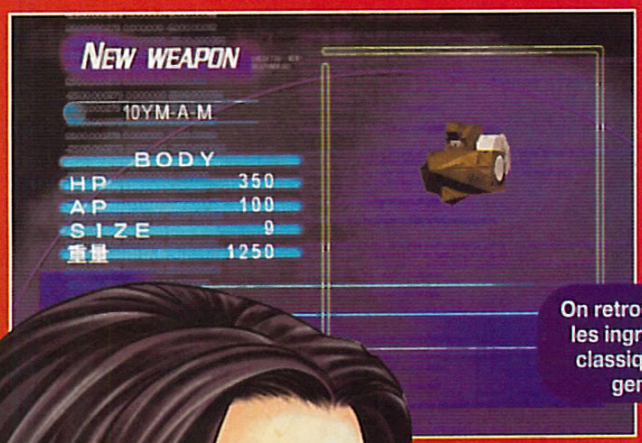
Pourra-t-on avoir une vision de nuit ?

Le jeu semble gérer les effets de flou.

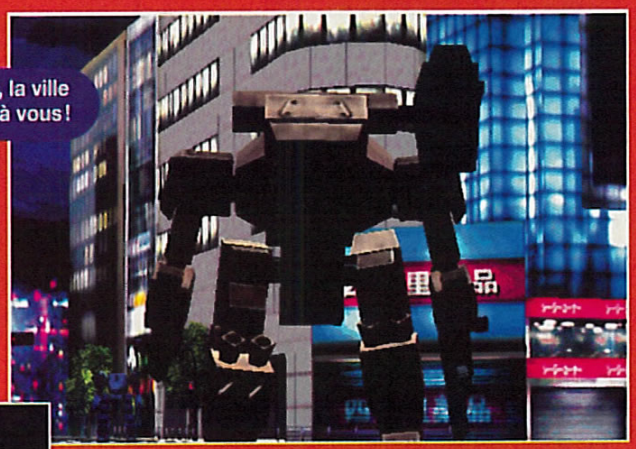
La reproduction du quartier de Shibuya est très réaliste.

La phase de déplacement est cruciale.

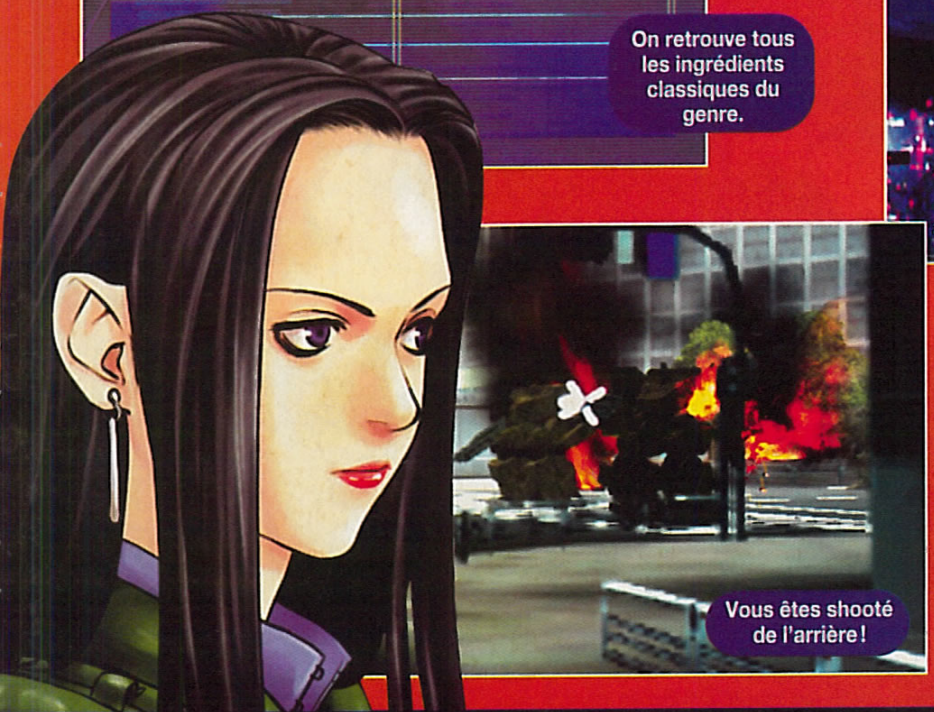
Pourra-t-on tourner la carte ?



On retrouve tous les ingrédients classiques du genre.



Oui, la ville est à vous !



Vous êtes shooté de l'arrière !

La nuit révèle de superbes effets de lumière.

SILENT SCOPE

DREAMCAST

Konami/Fin oo

L'un des plus gros hits d'arcade de Konami ces derniers temps, hormis la série musicale Bemani, est très certainement le simulateur de sniper Silent Scope. Le voici sur consoles.

CAUSE TOUJOURS...

Scorpion the Butcher, un des boss, viendra vous faire la causette à bord de son Sea Harrier !

PLAYSTATION2

Konami/Fin oo

Silent Scope, dont la deuxième mouture s'apprête à sortir en arcade, met le joueur dans la peau d'un tireur d'élite des forces spéciales de la police américaine, armé d'un fusil à lunette. La plupart des actions sont vues à travers la lunette grossissante. Il faut ensuite descendre la joyeuse bande de terroristes sans évidemment blesser un seul civil.
A l'époque de sa sortie en arcade, le jeu avait surpris par son principe et surtout par sa borne incluant un fusil de taille réelle et un petit écran en guise de viseur.
Sur console, Dreamcast et Playstation 2, Konami ne prévoit pas de sortir de nouvelle extension, l'éditeur ayant tout simplement adapté le système de visée sur le pad. A l'heure actuelle, on n'en sait pas beaucoup plus mais, apparemment, le joueur devra bouger le viseur à l'écran avec les commandes analogiques, avant de tirer. Rien n'a été annoncé non plus quant à une quelconque utilisation du modem de la Dreamcast, et on ne sait pas si on peut espérer un mode 2 joueurs.

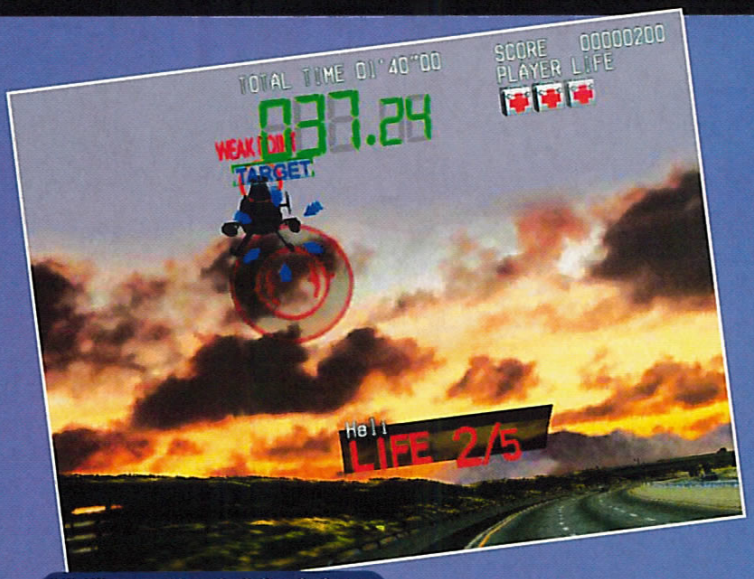
Gare aux bavures

Le temps est limité, et les ennemis sont souvent en mouvement. Certains, comme les boss de fin de niveau, demanderont plus d'une balle pour être abattus. Plusieurs ennemis peuvent apparaître en même temps. Ils seront cachés en haut d'un building, au cœur du trafic routier, dans une voiture en mouvement, dans un hélico, etc. A chaque fois, les cibles sont indentifées par un cadre rouge. Ce dernier changera d'état pour indiquer que l'ennemi est prêt à tirer, un peu comme dans Virtua Cop. Un cadre jaune indique un civil en danger. Enfin, il existe un cadre bonus. Par ailleurs, il est probable que des modes supplémentaires aient été prévus pour relancer l'intérêt du jeu.

Le boss sème la panique dans le stade. Il a un otage et menace la vie d'autres civils !

Au secours, on a mal au cœur en voiture !

La belle vous donne un point de vie.



L'hélico protège la fuite du boss.

On ne rigole pas tous les jours dans la police américaine.

Le terroriste s'apprête à descendre son otage...

ZEN !

Les terroristes surgiront de partout. Ils arriveront en groupe, ou derrière vous à bout portant ou encore au milieu du trafic routier... Vos nerfs seront mis à rude épreuve.

ZOE

ZOE est l'autre projet choc de Konami sur PS2 après Metal Gear 2. Il met en scène un univers à la Gundam. Une colonie spatiale en orbite autour de Jupiter est attaquée par des troupes ennemies. Un jeune garçon est pris dans la tourmente et devient rapidement, à bord de son robot, le dernier espoir des colons en détresse.

Vous (à droite) et le boss à affronter…

Quel sera le verdict de Kojima ?

On contrôle un robot, le même du début à la fin. Il n'y a pas de niveaux à proprement parler. On survole une très longue bande de terre qui représente la colonie spatiale. Le scénario omniprésent fait intervenir des événements çà et là. Ainsi guidé, le joueur atterrit dans des villes qui, à l'échelle, s'étendraient sur 1 ou 2 km², et où les combats se déroulent. L'environnement urbain est incroyablement détaillé, avec entre autres des voitures fuyant les combats. On peut quasiment tout détruire, mais votre but reste de sauver la colonie !

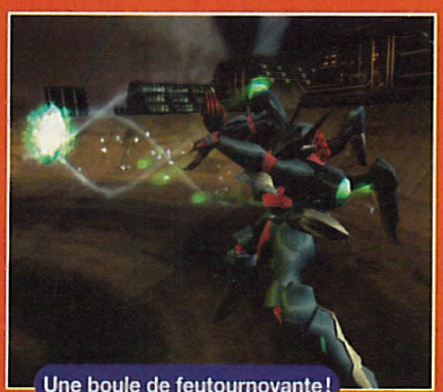
Un vrai jeu de combat 3D

On se bat avec trois types d'armes : lames laser, canon laser et armes auxiliaires. Le jeu les contrôle en fonction de l'éloignement de l'ennemi : lames pour le corps à corps, canons ou armes auxiliaires pour attaquer de loin. Les actions s'exécutent souvent avec un seul bouton : un pour la lame et le canon, un autre pour l'équipement auxiliaire (lequel est d'une grande variété). On trouve ces armements secondaires sous forme de bonus au cours des combats ou dans des lieux cachés sur toute l'étendue de la colonie. Un bouton Dash permet, en plus de sa fonction première (se précipiter), de réaliser des actions spéciales comme lancer des missiles, éviter des attaques ou saisir l'adversaire. Enfin, en combinant ces trois boutons, de nouveaux coups sont possibles. ZOE se transforme alors en un vrai jeu de combat 3D. Si les déplacements sont assurés par le joystick analogique, d'autres boutons pourront contrôler l'altitude du robot. Un dernier bouton permet de "locker" l'ennemi, un peu à la Zelda. Le jeu se verrouille alors sur la cible la plus proche. Mais en cours de combat, les priorités peuvent changer : un autre ennemi peut surgir par-derrière. Il faut alors changer de cible et viser ce nouveau danger. L'intelligence artificielle du robot informe le joueur en permanence sur la situation tactique et prévient des dangers imminents. Les angles de caméra évoluent constamment au cours d'un affrontement. Quand on est éloigné de l'ennemi, elle se place derrière le robot. Au corps à corps, elle tourne pour toujours maintenir les deux belligérants dans un même écran et offrir ainsi la meilleure vision de l'action.

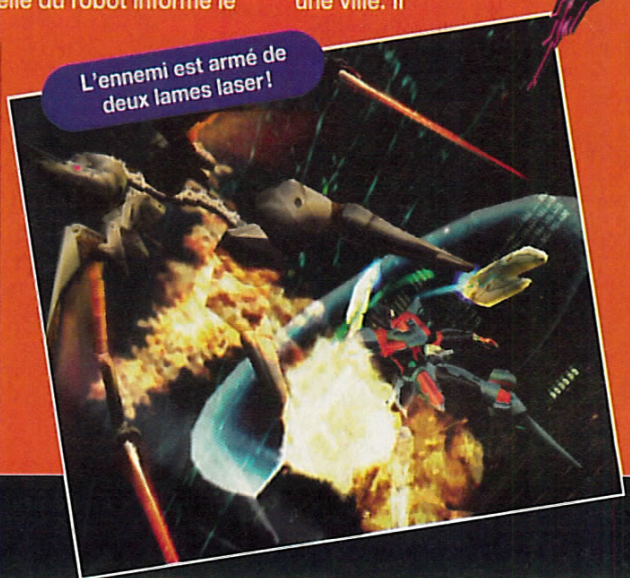
Des choix cornéliens

On gère l'armement de sa machine par le biais d'un menu accessible à tout moment. Mais comme le jeu ne s'arrête jamais, il est conseillé d'accéder au dit menu pendant les phases de déplacement, durant lesquelles le joueur peut aller où il veut pour, par exemple, chercher des items cachés ; mais souvent, le jeu lui opposera des choix cornéliens. Du style, sauver une ville attaquée ou mettre la main sur une arme ultime. Suivant le choix effectué, le scénario évoluera différemment. Il en ira de même si on provoque trop de dommages dans une ville. Il

Mission impossible ?



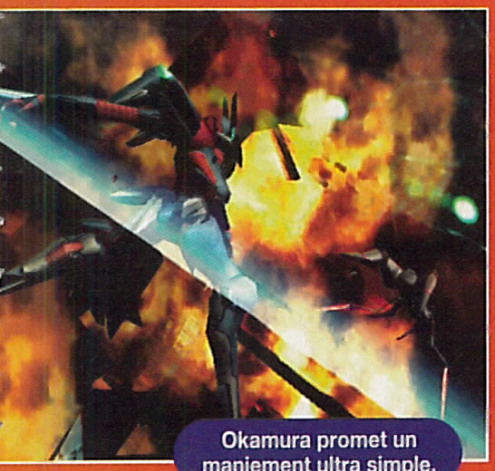
Une boule de feutournoyante !



L'ennemi est armé de deux lames laser !

PLAYSTATION 2

● Konami/Fin oo



Okamura promet un maniement ultra simple.

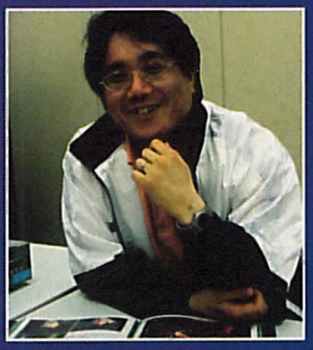
La caméra affiche les deux belligérants.

Trois boutons pour une pléiade d'attaques spéciales.

faut donc réfléchir à tout moment. Lancer une bombe pourra éliminer un ennemi mais aussi détruire tout un quartier d'une ville. Certains ennemis sont pilotés, d'autres contrôlés par un ordinateur. Dans le premier cas, viser le cockpit est une solution radicale mais difficile. Dans le second, il faut se battre en limitant les dégâts. Il existe une fin principale et une seconde dite Bad...

NORIAKI OKAMURA

Noriaki Okamura est célèbre au Japon pour avoir écrit les scénarios de la série "Tokimeki Memorial". Cette fois, il récidive mais pour un jeu différent, ZOE. Il en assure aussi la direction avec, au-dessus de lui, un certain Hideo Kojima (entre autres Metal Gear)! Kojima



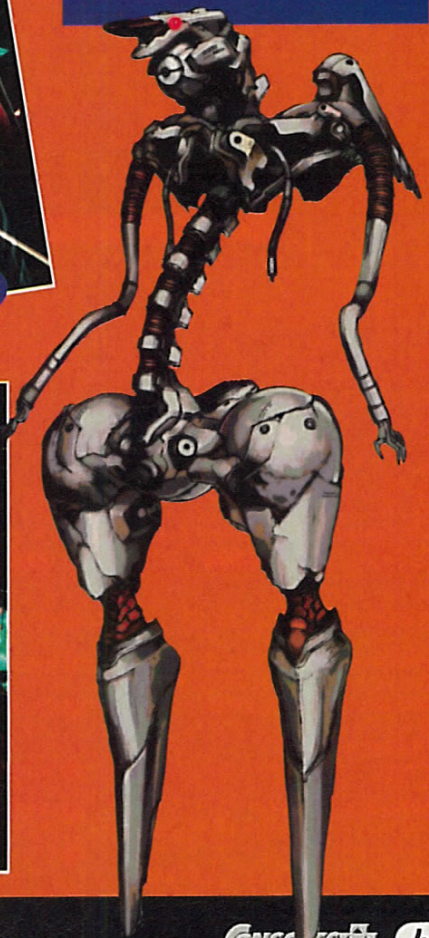
nous a dit qu'il ne voulait pas assurer le développement de ZOE, car il ne se sentait pas apte à faire des jeux de robots. Mais il a promis que s'il n'était pas capable de jouer à ZOE, il arrêterait le projet!

Certains boss sont gigantesques!

Voici la fameuse lame laser!

Un robot se compose de 3000 polygones.

Boules d'énergie à bout portant!

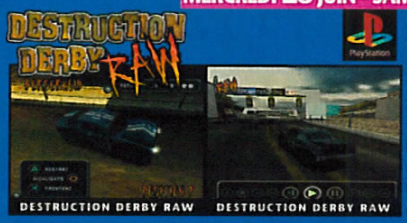


fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission **Fun Attitude**
du lundi au vendredi à 12 h 30
et gagnez 2 fois 5 jeux !

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

MERCREDI 28 JUIN - SAMEDI 1ER JUILLET

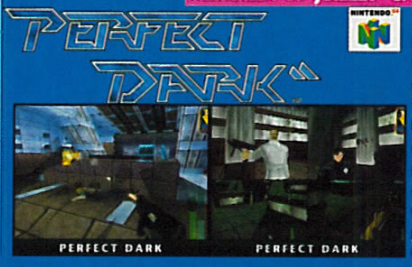


Une multitude de nouveaux modes de jeu : 25 circuits en mode 1 joueur, et 6 en multijoueur. Affrontez-vous à 40 au sommet d'un immeuble (le dernier survivant gagne) ! Une véritable symphonie d'explosions et de collisions : les carrosseries s'enfoncent, les capots s'envolent, les pneus se déchirent et, bientôt, les splendides mécaniques ne sont plus que tôle en charpie. Un hit incontournable... et le paradis des chauffards !

MERCREDI 5 JUILLET - SAMEDI 8 JUILLET

Mêlant avec succès aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de SF en 3D incroyablement réaliste et détaillé : des motion captures de visages en temps réel, plus de 120 personnages, de nombreux effets spéciaux, une superbe musique composée en exclusivité par David Bowie... avec près de 4 heures de dialogue, expérimentez la "réincarnation virtuelle". Un des projets de jeu vidéo les plus ambitieux jamais réalisé !

MERCREDI 19 JUILLET - SAMEDI 22 JUILLET



Trois ans après le Hit mondial GoldenEye 007, la même équipe vous offre un nouveau sommet dans l'aventure et l'action ! En 2023 le dernier espoir de rédemption est détenu par la belle et dangereuse Joanna Dark. Votre mission - retrouver un scientifique, kidnappé par des forces hostiles venues d'ailleurs - vous entrainera aux quatre coins de la terre : des gratte-ciels de Chicago jusqu'à l'épave d'un vaisseau Alien dans les profondeurs de l'océan pacifique : de nombreux modes de jeux inédits et exclusifs 1 et 2 joueurs, l'Expansion Pak vous permettra de jouer au mode aventure et au mode 3 et 4 joueurs

MERCREDI 26 JUILLET - SAMEDI 29 JUILLET

Dans un futur incertain, une histoire sombre mêlant les services secrets, la Guerre froide et autres questions politiques de la plus haute importance amène John Cord, à enquêter sur son passé. Ce sera votre quête : retrouver vos origines et découvrir ce qu'a été votre vie avant que cette maudite perte de mémoire ne vous frappe : 9 niveaux ingénieusement construits, une réalisation quasi cinématographique, des énigmes recherchées...

Tous les mercredis et samedis
dans tous les Micromania et sur écran géant
un démonstrateur vous permet
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte
Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !
Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

72 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Ccial Auchan
44230 Saint-Sébastien sur Loire

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Ccial Carrefour
72100 Le Mans

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Ccial Mistral 7
84000 Avignon

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Ccial Mondeville 2
Tél. 02 31 35 62 82 - 14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Ccial Auchan Petite Forêt
Tél. 03 27 51 30 79 - 59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
06600 Antibes

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 942120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : déjà plus de 7000 questions/réponses sur plus de 500 jeux.

NOUVEAU !

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !

Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Pharaon (PC), Code Veronica (DC)...

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

10 PlayStation 2 à gagner !

Pour gagner chaque mois 2 PlayStation 2, c'est simple !

Visitez notre site... et laissez-nous votre e-mail et votre numéro de Mégacarte !

Chaque mois deux Micromanes seront tirés au sort et recevront une PlayStation 2 le jour de sa sortie officielle en France le 26 octobre 2000 !

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

*Au lieu d'un seul sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine.

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Ccial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villen. d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Ccial Auchan Chapelle St-Aubin - 72560 La Chapelle St-Aubin Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE LA CHAINE TELE DES JEUX VIDEO

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

GAMME Bigben INTERACTIVE

PACK ET ACCESSOIRES POUR GAME BOY™

Les accessoires se mettent aux couleurs de vos Game Boy™ !

Packs Game Boy Color™ et Pocket™

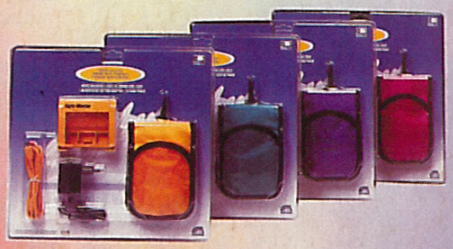
Le pack comprend :
- *1 batterie
- *1 adaptateur batterie
- *1 câble link
- *1 alimentation secteur
- *1 loupe éclairante
- *1 sacoche de transport

Packs BATTERIE Game Boy Color™ et Pocket™

*Le pack comprend :
*1 batterie pour Game Boy Color™
*1 adaptateur pour Game Boy Pocket™
*1 alimentation secteur
*Autonomie : 12 heures.

LINK Packs Game Boy Color™ et Pocket™

*Le pack comprend :
*1 câble link
*1 alimentation secteur
*1 loupe éclairante
*1 sacoche de transport



MINI LIGHT Game Boy Color™ et Pocket™

*Design FUN !
*4 coloris disponibles
*Auto-alimentée
*Ne nécessite pas de piles .

CABLE LINK Game Boy Color™ et Pocket™

SACOCHE Game Boy Color™ et Pocket™

*Possibilité de jouer tout en laissant la console dans la sacoche
*Rangement pour jeux et accessoires
*4 coloris disponibles.

LOUPE Game Boy Color™ et Pocket™

*Loupe anti-reflet avec grossissement 1,4 fois
*2 lumières permettent d' éclairer l' écran
*Fonctionne avec 2 piles de 1,5V (non fournies)
*4 coloris disponibles.

BIGBEN INTERACTIVE C.R.T. 2 - 59818 LESQUIN CEDEX FAX: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

NEWS

Que de surprises, ce mois-ci ! Sony montre la PSone et Delphine dévoile Moto Racer World Tour (avec en guest-star, le champion Olivier Jacque, en photo ci-contre), on ne sait plus où donner de la tête. Pendant ce temps, les développements de jeux Playstation 2 sont dévoilés peu à peu. Microsoft et Nintendo se complaisent dans la discrétion. Enfin, vieux motard que jamais...

TROP TOP !

■ **Top 10 des sorties.** (période du 17 avril au 21 mai au Japon)
1 - Zelda Gaiden (N64): 420 000
2 - Breath of Fire IV (PS): 240 000
3 - Powerful Proyakyu 2000 (N64): 145 000
4 - Evergrace (PS2): 75 000
5 - Yamato (PS): 43 100
6 - Metal Gear Ghost Babel (GBC): 43 000
7 - Fever 2 (PS): 35 400
8 - Rockman Dash 2 (PS): 35 000
9 - Brave Saga 2 (PS): 30 000
10 - Power Stone 2 (DC): 28 000

■ **Les flops.** (période du 17 avril au 21 mai au Japon)
1 - Option Tunning Car Battle (PS): 4 071
2 - Marionnette Company 2 (DC): 5 679
3 - Oohbakyun (PS): 5 964

■ **L'état des ventes de consoles en 1999.** (de mars 99 à mars 2000; chiffres Famitsu):
• Dreamcast dans le monde: 5,8 millions (dont Japon: 2 millions, et USA + Europe: 3,8 millions).
• Playstation dans le monde: 72,92 millions (dont Japon: 17,4 millions, et USA + Europe: 55,52 millions).
• PS2 au Japon: 1,4 million.
• Nintendo 64 dans le monde: 31,13 millions (dont Japon: 5,3 millions, et USA + Europe: 25,83 millions).
• Gameboy dans le monde: 96,57 millions (dont Japon: 28,15 millions, et USA + Europe: 68,42 millions).
• Wonderswan au Japon: 1,4 million.
• Neo Geo Pocket dans le monde: 900 000 (dont Japon: 550 000, et USA + Europe: 350 000).

■ **Premiers baisers.** A en croire des bruits internes en provenance de Nintendo, parmi les tout premiers jeux à sortir pour la Dolphin, on pourrait trouver les quelques titres qui suivent: Mario, Mario Kart, GoldenEye, Metroid et Pokémon.
Que de l'inédit...

PSONE ET HDD

Playstation qui retrécit,

Le 8 juin, SCEI a frappé un gros coup. Dans le cadre feutré du Prince Hotel de Shinagawa au Japon, le P-DG de SCEI en personne, Ken Kutaragi, a présenté ses nouveautés...

Ken Kutaragi a dévoilé le fameux disque dur externe et l'adaptateur Ethernet de la PS2 pour la version japonaise. Le premier servira de mémoire cache pour la navigation Internet et de support de stockage. Des applications seront prévues, qui donneront à la PS2 des fonctions d'ordinateur. SCEI envisage à terme de se servir du couple PS2 + HDD pour en faire une centrale multimédia. On pourra télécharger des émissions télé et des démos de jeux PS2. Mieux, il sera possible de récupérer des données sur les sites des magasins. Le HDD sera disponible en plusieurs capacités (on parle de trois versions).
Pour les développeurs, c'est un casse-tête, car ce choix complique leurs affaires, d'autant plus que les PS2 américaines et européennes seront encore différentes.

Gros débit

La seconde extension concerne l'accès à Internet à gros débit (câble ou ADSL). Là, tout dépend de l'évolution du réseau sur le territoire japonais. Sony montrait aussi un câble de connexion avec les téléphones portables, qui sera commercialisé à bas prix. Les Playstation 2 pourront ainsi communiquer entre elles par ce réseau. Pour le moment, il ne supporte que Docomo (le plus gros réseau de téléphone portable au Japon).

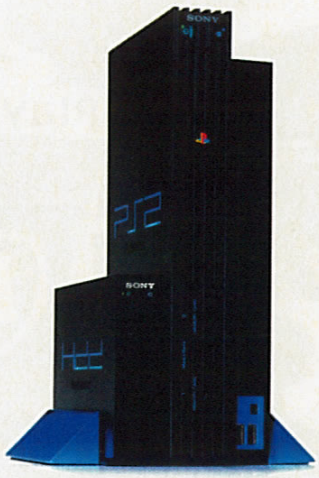
Playstation transportable

Kutaragi ne s'est pas arrêté en si bon chemin et a enchaîné avec la fameuse PS portable, baptisée "PSone". C'est une Playstation 1 simple, mais plus compacte et plus légère. Le changement est ailleurs. En option, un écran TFT sera commercialisé au printemps 2001 pour transformer la machine en véritable PC-Engine LT. SCEI prévoit à terme une alimentation par l'allume-cigares des voitures ou par des batteries (on n'en sait pas plus). Pour les mordus de jeu, cette nouvelle a de quoi faire saliver.
A l'heure actuelle, cette nouvelle PS reste une console de salon, en raison de son alimentation. Sony étudie un modèle avec des batteries, mais le prix de vente de la console serait encore beaucoup trop élevé: 15 000 yens sans l'écran (environ 1 100 francs), et donc beaucoup plus avec (on parle également de 15 000 yens pour cette option).
Il reste un problème sur la PSone: la disparition de la prise Link constitue un mystère. En tant que console transportable, vous ne pourrez pas l'emmener chez un ami pour jouer en Link. C'est d'autant plus incompréhensible lorsqu'on la compare avec la bonne vieille Gameboy qui, elle, est équipée de cette prise. Enfin, remarquons que la sortie de la PSone coïncide avec celle de Final Fantasy IX. Les deux produits créeront une belle synergie, qui devrait relancer le marché de la PS au Japon. De son côté, Enix se frotte les mains aussi, car son Dragon Quest VII peut à nouveau viser les 4 à 5 millions d'exemplaires dès son premier mois de sortie!

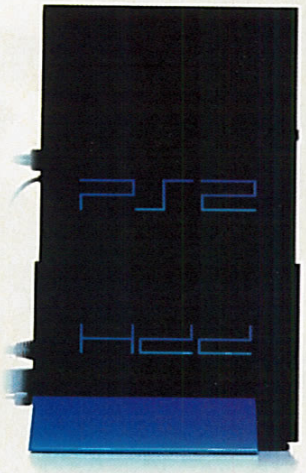
Encore de beaux jours

Bref, SCEI a fait une nouvelle fois preuve de créativité et d'une présentation très pro. On peut toutefois se demander pourquoi Sony décide de relancer un format d'ancienne génération, qui risque de concurrencer la PS2. Selon certains analystes, c'est le signe que la PS2 ne sera pas rentable dans l'immédiat. SCEI étudie aussi la possibilité d'inclure la puce d'émulation de la PS1 (celle de la PS2) dans divers appareils audio, vidéo et informatique. Il sera ainsi plus facile de jouer à la Playstation dans les hôtels et dans les avions. La compatibilité avec le format deviendrait ainsi universelle. C'est bien la volonté de Sony: imposer son standard, comme ce fut le cas pour le MiniDisc et dans une moindre mesure les tubes Trinitron pour les moniteurs.

Une prothèse et des gros câbles. Pas très élégant tout ça...



Avec le HDD qui maintient la PS2, plus besoin d'acheter les pieds !



Le HDD reprend le logo de la console. Toujours aussi illisible !

PS2 qui grossit

En Europe, la PSone sortira aux alentours de septembre. Au Japon, le prix de l'écran reste encore inconnu. Pour l'instant, les rumeurs sont inquiétantes : l'écran tout seul coûterait le même prix que la console : 15000 yens !

Les faux jumeaux Playstation, l'un à côté de l'autre.

Au dos, la PSone n'a plus que la sortie RGB et une alimentation. Adieu le Link et le port parallèle I/O.

Kutaragi, transformé en super VRP pour la PSone.

Pour avoir une idée de la taille de la PSone, comparez-la au Dual Shock.

SPECIFICATIONS DE LA PSONE

- Prix : 15 000 yens HT.
- Dimensions : 193 x 38 x 144 mm.
- Poids : 550 g.
- Date de sortie : 7 juillet 2000.
- Entrées et sorties : port pad (x 2), port carte-mémoire (x 2), sortie Multi AV (prise vidéo de la PS), alimentation.
- Formats : CD-Rom PS et CD audio.
- Contenu de la boîte : la console, un pad Dual Shock, un câble vidéo, alimentation externe.
- Spécifications : identiques à la PS.
- Nom de code : SCPH-100.
- Dual Shock : version légèrement relookée, code SCPH-110.

PARASITE EVE 2

Aya est de retour, et malheureusement, les méchants monstres qui la poursuivaient le sont aussi. Deuxième numéro oblige, ils sont encore plus dégoûtants et plus agressifs. L'action se passe cette fois-ci sur la Côte Ouest des Etats-Unis, pas loin de Los Angeles. Testé dans C+ 97 (93%), Parasite Eve 2 débarquera en France, entièrement traduit en gaulois.

FRITONS

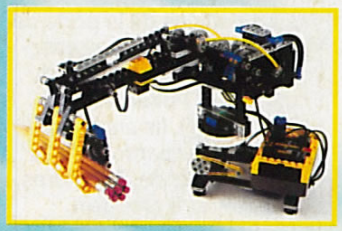
■ **Capcom 2000 Business Conference.** Lors de cette conférence qui s'est tenue le 6 juin au Japon, Capcom a montré sa volonté de s'orienter vers les jeux en réseau sur Dreamcast, avec Net Tennis, Rival School Justice, Spawn, Super Street Fighter II et Vampire. L'éditeur a aussi affirmé son positionnement multi-plate-forme. Des projets de développement existent sur toutes les consoles actuelles et à venir. Le japonais veut aussi "uniformiser" ses projets. Les jeux développés simultanément ne sortiront qu'avec un décalage très court sur toutes les consoles. Mais, pour cela, Capcom devra se baser sur les spécifications des consoles les moins puissantes : moins de polygones sur DC et faiblesse de la mémoire vidéo pour la PS2. De plus, les jeux n'exploiteront pas les points forts de chacune. Capcom prépare aussi Bio Hazard sur PS2, aux environs de l'été 2001, et un projet de Bio Hazard Online, où plusieurs joueurs pourraient prendre part à l'aventure en même temps. Sur la photo, on peut reconnaître le génie de Capcom, Yoshiki Okamoto.

■ **Pokémon Championship 2000.** Le 1er juillet 2000, la grande finale de ce tournoi sur Pokémon se tiendra au Parc des expositions de la porte de Versailles à Paris. Ce rendez-vous élira les trois meilleurs Français sur Pokémon Stadium (N64). Ils auront la chance d'aller participer à la finale européenne, à Londres, le 2 septembre prochain.

SPÉCIAL KAEL

■ **Jouets Hasbro.** Les nouvelles gammes de jouets d'Hasbro sont très créatives. La gamme Tonka propose plusieurs CD-Rom éducatifs pour PC, avec des accessoires déments. Ce sont de gros jouets (comme des caisses enregistreuses ou une table à bricolage), qui se placent sur le clavier d'un ordinateur. Il suffit de lancer le CD-Rom pour jouer directement sur ces objets rigolos. Encore plus fort, le PowerTools propose carrément de travailler sur l'écran, via une perceuse-visseuse-ponceuse-colleuse. Pas de panique, les parents, ce n'est qu'un outil en plastique qui se pointe directement sur l'écran et qui est équipé d'une sorte de visée optique. Kael en trépigne de jalousie.

■ **Lego Mindstorms.** C'est au tour de l'univers des Lego d'être envahi par les robots. La série Mindstorm propose carrément de construire des robots destinés à être reliés à un PC. Ces engins sont capables de rouler vers un objet, grâce à une webcam. D'autres modèles peuvent être télécommandés. Enfin, des répliques des engins de la Guerre des étoiles sont aussi au programme. On ne tient plus Kael...



CONSOLES PUB !

Space Channel 5

Le jeu délirant sur Dreamcast avec des jolies filles et des Martiens se devait d'avoir une pub à la hauteur. Dans la peau de la jolie Ulala, vous devrez empêcher les extraterrestres d'envahir la Terre en dansant en rythme, afin de les détourner de leurs buts initiaux. Comme quoi, ces Japonais sont vraiment frappés...

(Musique classique en fond sonore.)

Biyoyong.

Tchu Tchu Tchu...

On va se les faire, les filles!

Up Down Up Down...

Tchu Tchu Tchu...

... Tchu Tchu Tchu...

... Tchu Tchu Tchu...

Vous aussi, devenez un roi du rythme...

... et repoussez les envahisseurs!

Space Channel 5!

C'est un échec les filles ! Je ne peux plus m'arrêteeeer !

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

La suite du meilleur jeu de skate de la planète arrive fin septembre. Un concours international a été organisé par Activision (allez voir dans les tips pour plus de détail) pour fêter l'événement. Au programme des réjouissances: une bande-son encore plus riche avec des auteurs racés, tels Public Enemy et Anthrax, un graphisme qui pète, et plus de rideurs (dont Steve Caballero). En fonction des points glanés, vous pourrez augmenter les paramètres choisis de votre perso. Mieux, vous pourrez personnaliser votre propre skate-park.

Pixtel 3615, 0836668 : 2,21F/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel.

Bloqué

astuces®

jeux vidéo

Sauvé

08 36 68 32 64 — **3615 astuces®**

Mise à jour en permanence, la base de donnée d'**astuces®** vous débloquera sur plus de 1 500 jeux vidéo consoles ou PC. Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale ou une forêt, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code qui rend les voitures plus rapides, **astuces®** est à votre service par minitel ou téléphone 7j/7, 24h/24.

astuces®
jeux vidéo

TOUT VA MAL

■ **Canadian Story.** Nos amis les Québécois ont du caractère et le montrent. Le dernier jeu de Squaresoft, Vagrant Story, a attiré les foudres du gouvernement canadien, pour cause d'absence de notice en français. Résultat, la sortie officielle sur le territoire a été retardée de trois semaines.

■ **Bye bye SNK Europe.** A peine installé, SNK Europe fermera bientôt ses portes. Du coup, la Neo Geo Pocket Color ne sera plus distribuée par SNK officiellement, ni les jeux d'ailleurs. A Consoles+, c'est avec un gros chagrin que nous avons appris cette fâcheuse nouvelle.

■ **Nintendo dans le collimateur.** La Commission européenne a tapé sur les doigts de Nintendo Europe, en raison de ses pratiques commerciales douteuses. La Commission reproche à oncle Pikachu de cloisonner les marchés et d'entretenir des différences de prix inacceptables. Les revendeurs sont obligés de se fournir dans leurs pays respectifs, et Nintendo prohibe l'importation parallèle (et donc l'exportation). Du coup, la Commission est mécontente.

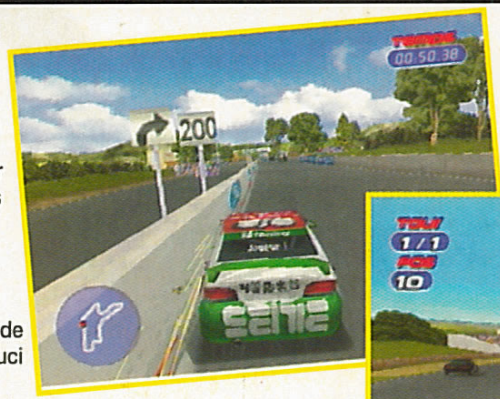
■ **Sauver John Cord.** Pour la promotion de son nouveau titre, De Sang Froid, Sony a lancé un site original. Vous pourrez y signer une pétition pour libérer le héros du jeu, John Cord, condamné à mort par des méchants Russes. Le site pastiche allégrement le genre, et la seule signature visible de Playstation est la présence des boutons Croix, Carré, Triangle et Rond, en tout petit, en bas de page. http://www.johncord.com/

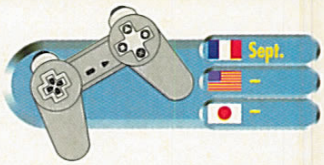
■ **Nomad Soul.** The Nomad Soul sur Dreamcast, testé dans C+99: 89%, n'est pas sorti à la date prévue, c'est-à-dire fin mars en France. Ne vous étonnez donc pas de son absence des étalages, puisqu'il n'est arrivé que récemment, le 23 juin.

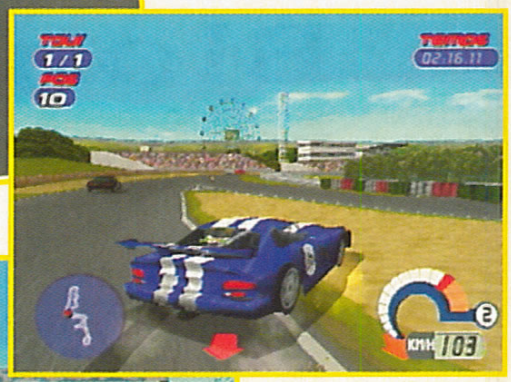
WORLD TOURING CAR

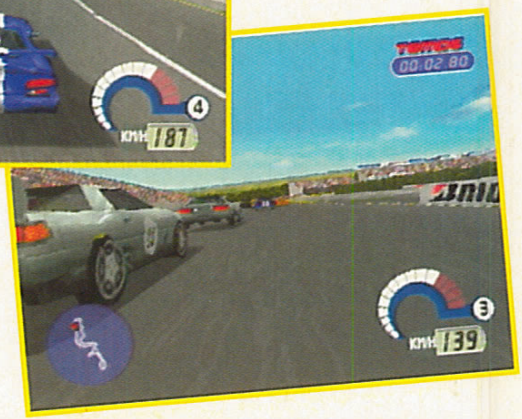
La dernière ligne droite

World Touring Car avance tranquillement, et est à présent à plus de 90% de son développement. Les 23 circuits autour du monde et les 40 voitures de GT sont toujours au programme. Les effets spéciaux ont enfin été intégrés, ainsi que les différentes vues, dont celle de l'intérieur du cockpit. Le souci du détail va même jusqu'à l'emplacement du siège pilote. A droite pour les anglaises, et à gauche pour les françaises. Codemasters soigne son bébé, et après un excellentissime Colin McRae Rally 2.0 (que nous qualifierons de meilleur jeu de rallye sur PS), l'éditeur anglais compte bien placer WTC en bonne position dans sa catégorie.

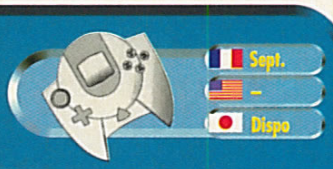




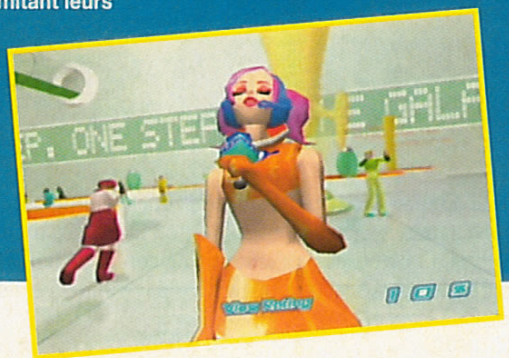




SPACE CHANNEL 5



Lors de sa sortie au Japon, ce jeu étonnant avait fait des ravages. La sortie européenne risque de provoquer le même raz de marée de fous rires. Dans la peau de la présentatrice vedette de Space Channel, Ulala, votre but sera de renvoyer chez eux les extraterrestres, en imitant leurs chorégraphies.
Ces derniers s'expriment par onomatopées, qui évoquent des mots anglais: up, down, left et right. Quand votre tour arrive, il faudra reproduire en rythme leurs pas. Attention, quand ils laisseront le mot "shoot" s'échapper, dégainez et tirez-leur dessus. Quelques otages viendront semer la panique dans les boutons, mais, à part ça, ce jeu délirant a déjà conquis Gia et Kael.



+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

Du 5 au 31 juillet

un deck à thème acheté = 1 tapis de souris OFFERT

POKÉMON

Attrapez-les tous !

Jeu en réseau

ChuChu Rocket!

Offert pour l'achat d'une console Dreamcast

Nouveau chez Difintel, BOUYGUES TELECOM

OFFRE SPECIALE Conditions de Réservation de la playstation 2 renseigne toi dans ta boutique Difintel-Micro

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 16 16
02 Villers-Cotterêts	03 23 96 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Saint-Rémy-de-Provence	04 90 56 62 30
13 Istres	01 42 56 31 95
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 07 57
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbéliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 26 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sète	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 83
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 80
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 65 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 26 16
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
65 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (Bême)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digoin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Monceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 88 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 88 50
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontaux Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 86
78 Plaisir	01 30 07 52 91
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
- 3 magasins

ESPAGNE
- 10 magasins

BELGIQUE
- 2 magasins : Mons 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
- Cluses • Charleville Mézières • Montereau
- Colmar • Marmande • St Didier • Carcassonne
- Point à Pitre • Pamiers • Issy-les-Moulineaux
- Narbonne • Cambrai • Pau • Savigny-sur-Orge •

PORTUGAL
- Lisbonne 1 et 2

Dans les boutiques participants à l'opération dans la limite des stocks disponibles conditions en magasin.

SEGA FORUM

■ **Passport 3.** La troisième version du navigateur de la Dreamcast vient de sortir au Japon. Il y a moins de bouleversements que prévu. Passport 3.0 est en fait une préparation pour toutes les nouvelles extensions. Notez qu'à partir de cet été, le service Internet de la DC deviendra payant au Japon. Voici une liste des nouveautés de la mise à jour 3.0.

- Nouvelle interface graphique.
- Utilisation de l'heure Internet Swatch.
- Fonctions liées aux extensions DC à venir (Dream Eye, Swatch Time, Zip Drive, souris).
- Dream Library: il s'agit d'une sélection de jeux Megadrive et PC-Engine. Il suffit de se connecter sur le site indiqué et de charger le jeu proposé. Attention, une fois qu'on éteint la machine, le jeu disparaît. Pour y rejouer, il faudra le recharger, et, à chaque fois, passer par la caisse... Cette contrainte s'explique par des problèmes de licence et de droits. Dommage.
- Rubriques supplémentaires et personnalisation plus poussée.
- Résolution de quelques problèmes de sécurité.

■ **Black DC.** Une Black Dreamcast à l'horizon? Cette version spéciale de la console sera mise en vente en fin d'année, sur les marchés américain et européen, à la place du modèle actuel. Nous ne savons rien sur les éventuels changements de spécifications de la machine. Ce retour aux sources renoue avec une longue tradition de design en noir: Master System, Megadrive et Saturn.

DREAMKEY 1.5

Le brother de la Dreamcast

Depuis le 9 juin, Sega mène une campagne active autour de ChuChu Rocket! afin de promouvoir le jeu en ligne sur Dreamcast. Ce premier titre inaugure une longue série, tels les très attendus Black and White, Quake III et Phantasy Star OnLine.

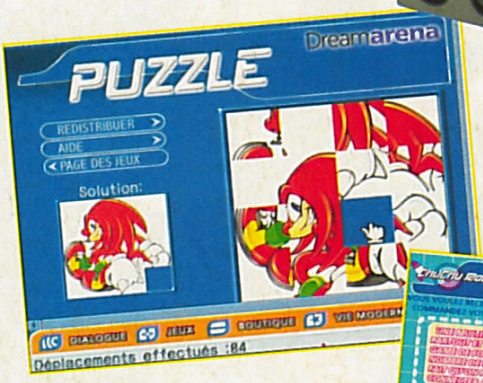
Pour être sûr qu'une majorité de possesseurs de Dreamcast y joue, Sega offre carrément ChuChu Rocket!. Pour le recevoir gratuitement chez soi, il suffit de se connecter sur la Dreamarena par l'intermédiaire de la console et de Dreamkey 1.0, puis de s'inscrire dans la rubrique correspondant. Les boutiques l'offriront également aux nouveaux acheteurs de console. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, vous trouverez dans la boîte de ChuChu Rocket!, la mise à jour de Dreamkey. Le navigateur Internet de la Dreamcast en est déjà à sa version 1.5. Sans compter l'interface simplifiée, certaines commandes ont gagné des noms plus compréhensibles. Enfin, mais cela ne nous concerne pas, les Espagnols et les Allemands pourront naviguer dans leur langue maternelle.

Petits plus

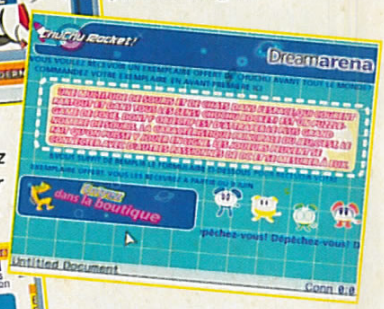
Le portail Dreamarena est à présent pourvu de plusieurs petits jeux en ligne, jouables directement sur le site. Il s'agit de batailles navales, de Puissance 4 et de puzzles, jeux universellement connus et simples. Pour l'instant, la connexion étant limitée à 33600 bauds, c'est plutôt lent. Les forums de discussion sont assez fréquentés, avec des thèmes variés, abordant d'autres sujets que le jeu vidéo. Les pages s'affichent à une vitesse honorable. Par contre, si cette connexion à Internet satisfait les débutants, elle reste limitée.

Pas assez baud

L'interface avec la manette est toujours aussi contraignante. Les touches du clavier virtuel sont resté classées par ordre alphabétique. Ensuite, oubliez l'accès aux sites qui nécessitent des "plugins" récents. Ce sont des extensions qui ajoutent de nouvelles fonctions. Par exemple, RealPlayer n'est pas encore implémenté, et la version Flash de Dreamkey n'est compatible qu'avec la version 3.0, alors que la plupart des sites en sont à la version 4.0. Le Javascript n'est pas encore au point, avec quelques plantages malencontreux. Malgré ces erreurs de jeunesse, la connexion Internet de la Dreamcast reste un moyen privilégié pour découvrir le "ouèbe", pour pas cher, et sans se prendre la tête... en attendant la version 2.0 qui sortira à la rentrée.

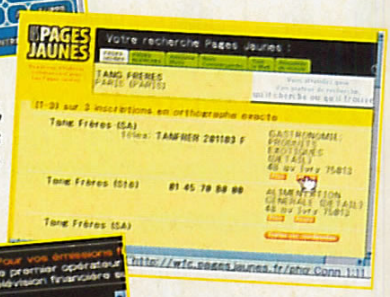


Quelques jeux sont disponibles, directement jouables en ligne.



Quand vous insérez Dreamkey 1.0, le bon de commande pour ChuChu Rocket! est bien en évidence.

Le clavier virtuel est resté rangé par ordre alphabétique.



Sur les Pages jaunes, les plans et les photos ne peuvent pas être affichés, à cause des fonctions Javascripts pas encore au point.

Regarder la télé sur le Web n'est toujours pas possible avec la Dreamcast.

POUR VOUS, LES KÉKÉS

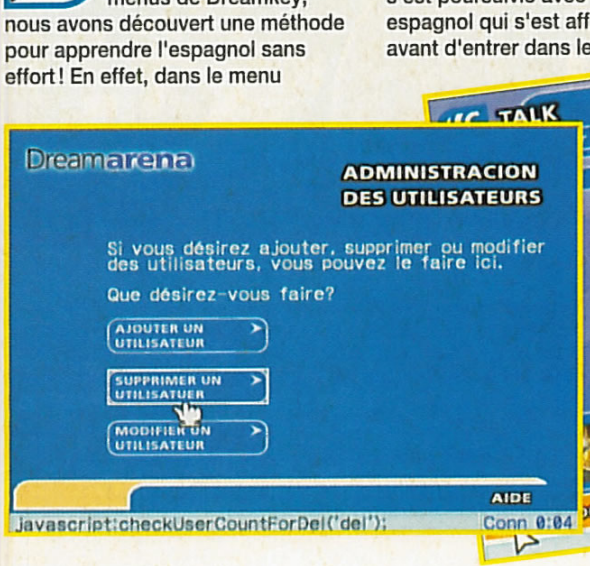
Voici quelques conseils pour ceux qui se connectent la première fois. Afin de profiter pleinement de la connexion Internet et éviter de s'énerver sur le pad, il est indispensable de se procurer le clavier de la Dreamcast. Il permet de saisir les signes plus facilement, sans passer par l'interface spartiate du pad. C'est très utile, surtout pour entrer les adresses à visiter, par exemple.

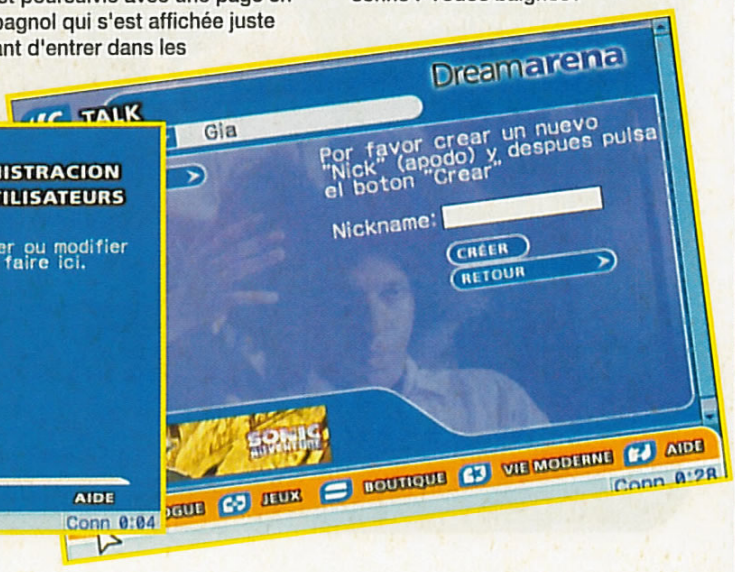
Pour se connecter, branchez d'abord le modem de la console à une prise téléphonique. Donnez Dreamkey à manger à la console. Une fois la console allumée, choisissez de vous inscrire (sous le drapeau français). Dans le menu suivant qui s'affiche, sur la rubrique Modem, choisissez Tonalité (c'est ce qui est le plus répandu). La rubrique Ligne Extérieure sert à ceux qui ont besoin de composer un numéro pour les appels sortants. Ensuite, acceptez tous les avertissements et conditions générales imposées.

A la page de demande d'informations, entrez vos coordonnées. L'adresse saisie entrera en compte pour choisir le point d'accès. Alors, évitez les lieux farfelus, vous risqueriez de payer une facture de téléphone tout aussi grotesque. De plus, si vous voulez recevoir ChuChu Rocket!, vous avez intérêt à être sincère. Le VM sera demandé pour enregistrer la configuration. Ça y est, vous êtes sur la Dreamarena. Désormais, à chaque connexion, le navigateur vous informera des dernières nouvelles en provenance de Sega, et de la présence de messages qui vous sont destinés. Pour y accéder, cliquez soit sur le lien, sur la page de la Dreamarena, soit par le biais des onglets accessibles par L et R. Votre e-mail sera de type "votrenom@fr.dreamcast.com", et vous en aurez même droit à cinq!

NO HABLA ESPANOL

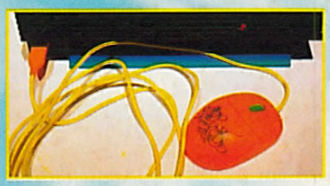
Bonus caché! Subtilement camouflée dans les menus de Dreamkey, nous avons découvert une méthode pour apprendre l'espagnol sans effort! En effet, dans le menu ADMINISTRACION, vous pourrez "supprimer un utilisatuer". La leçon s'est poursuivie avec une page en espagnol qui s'est affichée juste avant d'entrer dans les forums de discussion... Condos de kiki tortillas? Nicolas sonne? Todos baignos!





TECHNO

■ **Le mulot.** SCEI a profité de la présentation d'un jeu "grand public" au Japon pour nous montrer sa souris. Elle se branchera sur le port USB de la Playstation 2. D'autre part, SCEI a aussi annoncé que toutes les souris au standard USB seront également compatibles avec la PS2.



■ **Easy riders.** Selon les premiers développeurs au travail sur la Dolphin, la programmation serait d'une simplicité déconcertante. L'image souvent donnée est la suivante: le pire des programmeurs sur Dolphin obtient, les doigts dans le nez et les mains dans les poches, un résultat équivalent à un bon sur PS2. De plus, Nintendo a décidé de viser une cible bien plus âgée cette fois. Pour les enfants, c'est déjà gagné avec les Pokémon.

■ **Zappette.** SCEI a annoncé la sortie, au Japon, dans le courant de l'été, d'une télécommande pour sa PS2. Cette décision (qui était prévue depuis les débuts de la console) a été accélérée suite aux innombrables plaintes des utilisateurs, qui en ont marre de recourir à la manette pour visionner des films.

■ **PS2 sur le ouebe.** Une société américaine a annoncé la mise au point d'un driver permettant à la PS2 de se connecter à Internet grâce à une carte modem PCMCIA 56 k. On ne connaît pas encore les détails de l'installation, mais, actuellement, ce procédé est à la mode au Japon. De plus en plus d'éléments équipés de prises USB ou Firewire pourront se connecter à la console, comme des lecteurs de disquette, des disques durs, des graveurs, etc.

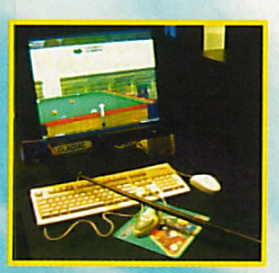
SIMULATION

■ **Base-ball informatique.** Sur PC, des accessoires complètement fous sont actuellement à l'étude. Ainsi, dans la gamme Real Feel Sports de Miacomet, vous pourrez jouer au base-ball avec une véritable batte

électronique munie de capteurs et reliée à l'ordinateur. Placez-vous en position, et shootez quand la balle arrive. Attention quand même à ne pas balancer l'objet sur votre bel écran...

■ **Golf informatique.** Toujours selon le même principe, il y a aussi le club de golf muni de capteurs et relié à un PC. Celui-ci fonctionne avec un "tie" électronique placé au sol. Balancez bien les mouvements en fonction de la force à adopter. Les grands gestes sur le green sont bien sûr à bannir.

■ **Billard informatique.** Enfin, il y a aussi la simulation de billard, avec une véritable queue! Il suffit de la diriger dans l'espace virtuel du jeu avec la souris. Pour taper la bille, placez le bâton dans le creux à roulette prévu à cet effet, et le tour est joué. Il ne manque plus que la fumée pour se croire dans une véritable salle de billard.



CONSOLES PUB !

Zelda 2

Etrange, vraiment étrange. La publicité pour Zelda Mujura no Kamen sort des sentiers battus. On y voit la Lune s'approcher d'un bâtiment qui vibre de plus en plus. L'intérieur de l'appartement est comme pris sous un tremblement de terre. Autour du joueur, un esprit malin apparaît et disparaît en laissant l'écho d'un rire inquiétant. Le joueur éprouve de plus en plus de terreur. En conclusion du spot, ce message survient: "N'avez-vous jamais ressenti la terreur de la Lune?".

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Activision recycle le moteur de Tony Hawk's Pro Skater. Le premier à en bénéficier est Mat Hoffman Pro BMX, une grosse pointure de la discipline, puisqu'il a été sacré champion du monde neuf fois dans sa vie. Comme le titre du jeu l'indique, il s'agit d'une simulation de BMX, c'est-à-dire de vélo sur lequel on fait des acrobaties. Le jeu ressemblera à son modèle, et proposera plus d'une centaine de figures différentes. On pourra jouer à deux en écran splitté. Les plus créatifs pourront modeler leurs propres circuits dans l'éditeur.

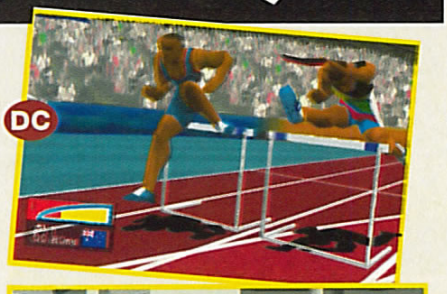
ALEX LEDERMANN ÉQUITATION PASSION

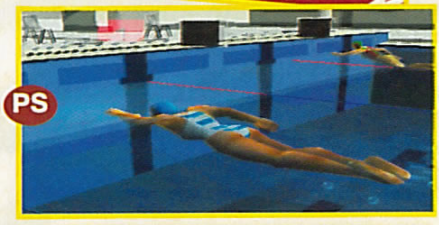
La passion des chevaux vous anime ? Ce jeu d'Ubi Soft se propose de l'assouvir à moindre frais. L'écurie, le canasson et tout le matos sont fournis avec le jeu. Pas besoin d'aller tâter du fumier pour galoper dans les prés. Vous pourrez brosser votre cheval, lui donner à manger, et ensuite, participer aux compétitions. Là, c'est le dressage qui fera la différence, avec les sauts d'obstacle, les pas à adopter en fonction des circonstances, et le salut à inculquer à votre meilleur ami. Un jeu surprenant !

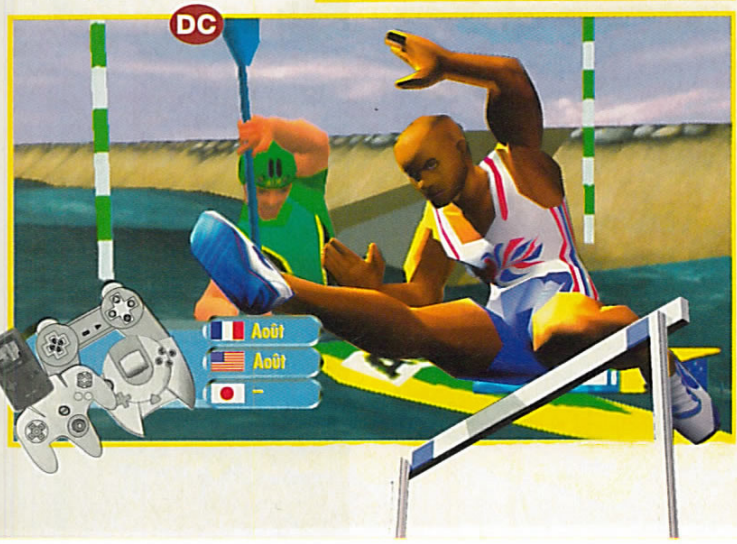
SYDNEY 2000

Prêt pour les JO !

C'est Eidos qui a récupéré la licence officielle des Jeux olympiques, et voici le jeu qui en tirera profit. Les disciplines proposées seront très nombreuses, allant du 100 m au lancer de marteau, du triple saut à la natation, et du kayak au tir à la carabine (mais pas en même temps). Trente-deux pays seront représentés. Et pour bénéficier au mieux de l'engouement provoqué par l'événement, le jeu sortira deux semaines avant le début des festivités.







ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

" – un peu d'élan et hop je saute... " vlan
" — super, une trousse de soins. Ah, non, une grena... " boom
" – ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir ! " oouch
" — allez, un p'tit looping, j'ai la place. " vautr'
" — boaf fastoche ce niv... " vlan " — ouah un passage secret ! " chbing
" — c'est quoi ce truc ? Ah ok, un bonus, géni... " crac
" — même pas besoin de freiner dans ce virage. " vautr'

NE MOUREZ PLUS !
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS !
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

BUSINESS

■ **Miyamoto le chef.** Miyamoto (l'heureux papa de Donkey Kong, de Mario et de Zelda) vient d'être nommé à la direction de Nintendo of America, là où est conçue la future Dolphin. Il remplace ainsi Arakawa, qui prendra en charge l'aspect business du projet. Nintendo veut ainsi mettre à un poste prédominant l'homme qui connaît le mieux la machine pour que cette dernière se développe avec un maximum de chances. N'oublions pas que le Maître est en charge personnellement de la création de la manette, et qu'il supervise évidemment le développement des jeux à venir. Bref, pour la première fois, un créateur va avoir un poste prépondérant dans le lancement d'une console aussi importante pour l'avenir de la firme japonaise.

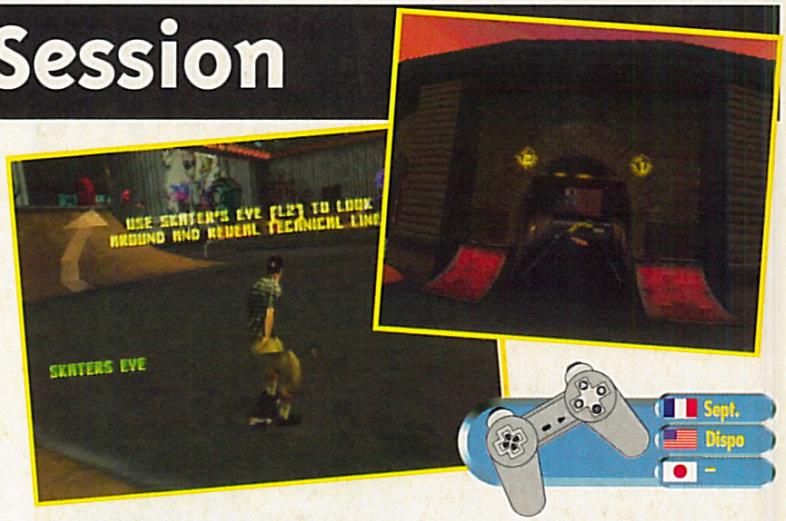
■ **PS3.** La PS3 serait-elle déjà d'actualité ? C'est en tout cas ce que le président de SCEI a laissé entrevoir lors d'une interview au Japon. La PS3 pourrait voir le jour en 2005 sous plusieurs configurations. Chacune s'adapterait à différentes utilisations, de la console de jeu vidéo à l'ordinateur de type familial. Encore plus fort, la PS4, basée sur l'Emotion Engine 4, servirait dans des stations graphiques. Quant à la PS5, on vous raconte pas...

■ **PS2 comme 3DO.** SCEI a annoncé l'ouverture de la plate-forme PS2 à d'autres constructeurs. SCEI accordera des licences (moyennant paiement de royalties) pour le CPU et le processeur graphique de la PS2. De plus, le Japonais va agrandir très sensiblement son usine de processeurs, et en développer d'autres pour toucher un large panel d'appareils électroniques. Sony se lance donc dans le marché hyper encombré des microprocesseurs. De cette façon, SCEI veut faire baisser le coût de production de ses composants et élargir la plate-forme PS2.

GRIND SESSION

Glande Session

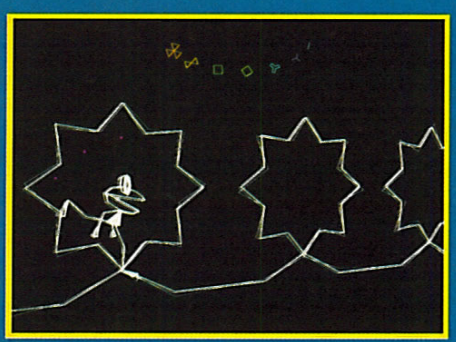
Par rapport à Tony Hawk Pro Skater, nous dirons que Grind Session est plus orienté simulation. On pourra y jouer en vue subjective, dans la peau du skateur, afin d'étudier les meilleurs enchaînements artistiques. Plusieurs challenges chronométrés vous permettront d'amasser des dollars pour améliorer vos performances. Enfin, une part importante est accordée au "respect" de chaque skateur dans le milieu.



Sept.
Dispo
–

VIB RIBBON

Les plus vieux d'entre vous se souviennent très certainement de la Vectrex, une console capable d'afficher des images vectorielles (pour faire genre 3D). Pour Vib Ribbon, toute la puissance de la Playstation a été utilisée pour reproduire cette qualité visuelle, en noir et blanc. Un petit lapin en fil de fer doit passer un certain nombre d'obstacles en musique. En fonction des formes à l'écran, il faudra appuyer sur la touche adéquate. Il sera possible de passer ses propres CD, pour échapper aux musiques bien kitsch. Encore un jeu à fumer...



Sept.
–
Dispo

TERRACON

Un nom à la c...

Tout droit sorti d'un laboratoire de X-Files, le héros de Terracon ressemble étrangement à un Roswell à grands yeux. Dans ce jeu d'action 3D, le but sera de délivrer les planètes du système solaire de la mainmise de Terracon. Chaque planète renfermera quantité de secrets à découvrir. Et grâce à son laser, "Roswell" pourra reformer certains objets, comme dans les films de série Z.

Sept.
–
–

VOUS AVEZ LE PROJET D'OUVRIR UN MAGASIN

ULTIMA VOUS OFFRE 50.000 F de stock pour vous aider à lancer votre activité !

Fort de 16 ans d'expérience, ULTIMA met son savoir-faire à la disposition de votre projet ! Avec l'arrivée des prochaines consoles (PlayStation 2, X-Box, etc), l'avenir des jeux vidéo n'a jamais étéaussi rayonnant. C'EST POURQUOI, ULTIMA MISE AVEC VOUS POUR GAGNER ENSEMBLE ! Renseignez-vous vite sur cette véritable offre de partenariat exclusive valable jusqu'au 31 octobre 2000.

Tél. : 01 42 46 60 00 - Fax : 01 47 70 57 64 - e-mail : ultimagames@wanadoo.fr

NOUVEAUX ULTIMA

BLAGNAC - CLUZES - SENS - ST GERMAIN EN LAYE
BLOIS C.CIAL. AUCHAN - CHAMPIGNY - GUERET

Promo d'été chez ULTIMA, prix imbattables

PlayStation

Anna Kournikova's	149 F
Bloody Roar 2	199 F
Fishermans Bait 2	269 F
Guardian of Darkness	149 F
Le monde des Bleus	199 F
Marvel VS Capcom	169 F
Metal Gear + Missions	199 F
FIFA 99	169 F
Mortal Kombat Trilogy	149 F
Moto Racer 2	169 F
Street Fighter EX	149 F
Tomb Raider III	169 F
Tomb Raider IV	249 F
Ridge Racer 4 + Jogcon	299 F
Spyro 2	199 F
Wipe Out 3	99 F
Gran Turismo "Le Mans" Collector	299 F

Dreamcast

Expandable Millenium Soldier	199 F
Hydro Thunder	199 F
NBA Show Time	199 F
Trick Style	199 F
Pen Pen	199 F
Vigilant 8	199 F

Nintendo 64

Donkey Kong	399 F
Earthworm Jim	199 F
F-ZERO	99 F

RONALDO V-FOOTBALL

349 F

EURO 2000

349 F

COLIN Mc RAY RALLY 2.0

PROMO ULTIMA 299 F

Visuels non contractuels

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOUVEAU : CHAMPIGNY 01 42 83 22 39
125, Bld de Champigny - 94100 SAINT-MAUR

NOGENT 1/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

NOUVEAU : ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLAGNAC 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

NOUVEAU : BLOIS 02 54 55 09 90
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

NOUVEAU : CLUZES 04 50 96 68 51
17, grande rue - 74300

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

NOUVEAU : GUERET
"Teddy Toys", avenue du Maréchal Leclerc - 23000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking São Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
26, bis, rue Travot - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

NOUVEAU : SENS 03 86 51 57 59
27, rue de la République - 89100

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

*Dans les magasins affichant l'opération.

Peter's Piano

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA - VPC : **Téléphone 01 34 66 97 70** - Fax 01 34 66 97 84 - Courrier : Parc du Coudrier, 95 650 Boissy L'Aillerie

BASTON

■ **King of King.** Lors du salon de "cartoonist" qui s'est déroulé du 21 au 23 avril 2000, un grand tournoi européen a été organisé autour de King of Fighters 99 sur Neo Geo. 53 grands joueurs triés sur le volet y ont participé. Après de rudes combats à un niveau très élevé, les grands gagnants sont Gaël Caradec, dit Cegit (3e), Mani Ganesh (2e), et Bruno Vaysse (1er). Ils ont tous gagné des zoulis cadeaux, et sont déjà prêts pour la prochaine compétition internationale qui se déroulera courant décembre à Paris. Pour en savoir plus, connectez-vous sur: www.babeloueb.com/kof-fede/

■ **Power Eidos.** A peine testé dans notre numéro précédent en import japonais (C+ 101 - 88 %), Power Stone 2 sur DC est déjà annoncé en France par Eidos. Ce jeu de baston très spécial de Capcom est prévu pour septembre chez nous.

■ **Dreamcast câblée.** Au Japon, Sega s'est entendu avec 40 spécialistes du câble, pour fournir à sa console, une connexion à haut débit, avant le mois d'août 2000. Pour y accéder, il faudra habiter au Japon, posséder le Dream Passport 3, ainsi qu'un modem spécifique (environ 600 francs). A l'avenir, Sega pense intégrer un nouveau type de modem pour la Dreamcast, compatible avec le câble et l'ADSL. C'est ce qu'on appelle faire un joli pied de nez à Sony et à la connexion haut débit hypothétique de la PS2.

MOTO RACER WORLD TOUR

La poignée dans le coin

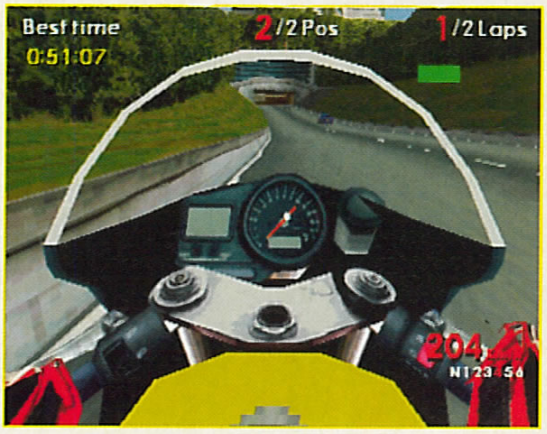
Les premiers Moto Racer avaient déjà conquis une armée de motards en herbe sur Playstation. Pour ce troisième volet, Delphine s'est juré de faire encore mieux. Un challenge de taille, au vu de la qualité des deux premiers...

Moto Racer World Tour revient donc pour un troisième épisode, et c'est toujours nos Français surdoués de Delphine qui s'en chargent, sous la direction de Paul Cuisset (déjà connu pour Flashback et les

premiers Moto Racer). Alors, comment faire mieux que bien? C'est simple, on s'assure les services d'un pilote de course, et les faveurs du constructeur de la Playstation. Réalisé en collaboration étroite avec l'équipe Tech 3 et surtout avec le pilote français Olivier Jacque (champion poids plume catégorie 250 cm³, 1,72 m pour 59 kilos), Moto Racer World Tour a largement bénéficié de leurs conseils sur les comportements des motos, les gestuelles des pilotes, et sur bien d'autres paramètres techniques encore plus pointus.

Se détacher du lot

De cette collaboration est sorti un jeu au "réalisme" étonnant. Les motards



sont indépendants de leur monture. Contrairement aux autres épisodes, ils ne sont plus collés à la SuperGlue 3 au réservoir de l'engin. Dans les virages, leur corps se détache distinctement de la machine, imitant le déhanchement si spectaculaire des coureurs, un genou effleurant la piste. Delphine ne s'est pas arrêté en si bon chemin. Le moteur du jeu a été complètement retravaillé, donnant une fluidité exemplaire aux courses. C'est d'autant plus étonnant, quand on sait que le jeu exploite la haute résolution de la Playstation, qui donne une grande ampleur aux décors variés.

Rouler des mécaniques

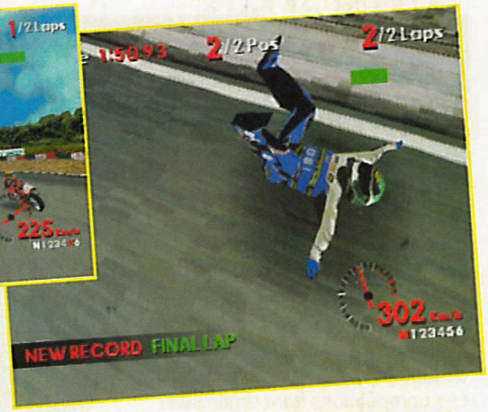
Enfin, Moto Racer, qui s'était déjà démarqué en proposant deux genres de motos (vitesse et motocross), fait encore plus fort cette fois-ci. Il y a plus de six disciplines, à disputer dans plusieurs catégories (125, 250 ou 500 cm³). Entre les classiques courses de

OLIVIER JACQUE VS PAUL CUISSET

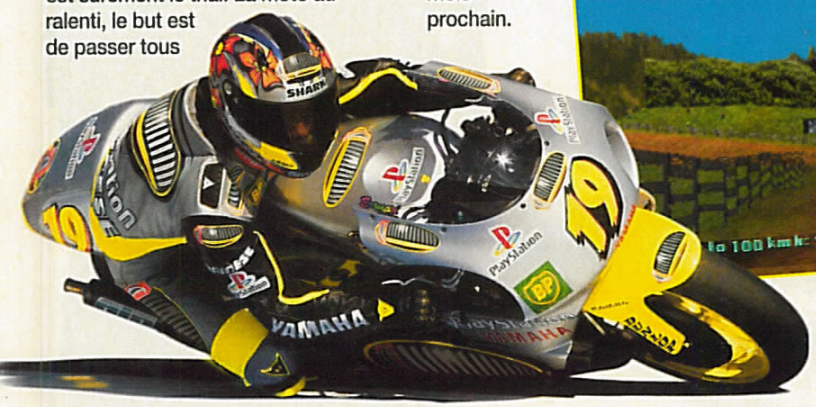
A l'occasion de la conférence de presse de présentation du jeu, nous avons rencontré Olivier Jacque et Paul Cuisset. Pour montrer leurs talents, nos deux célébrités se sont mesurées sur Moto Racer World Tour. L'histoire ne dit pas lequel des deux à battu l'autre. A votre avis?

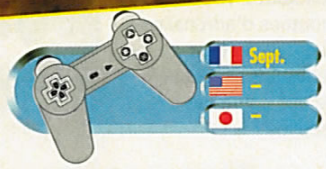
Olivier à gauche, Paul à droite. Poids plume de la moto contre poids lourd des jeux vidéo.

De gauche à droite: Olivier Jacque (fier pilote sur sa moto), Paul Cuisset (heureux créateur de jeux vidéo), Georges Fornay (boss fortuné de SCEE France), Hervé de Poncharal (capitaine satisfait de l'équipe Tech 3), et Paul de Senneville (PDG comblé de Delphine)



vitesse et de motocross en plein air, on pourra s'adonner aux joies du supercross en indoor, du dragster où l'on peut atteindre 700 km/h, du trafic où l'on doit circuler à pleine vitesse parmi les voitures, et du freestyle qui vous impose de réaliser des figures après un grand saut sur un tremplin. Enfin, la discipline la plus inattendue est sûrement le trial. La moto au ralenti, le but est de passer tous les obstacles du parcours. Avec une telle variété, Moto Racer World Tour fait baver d'envie. On apprécie déjà le soin apporté à l'emballage, on en savourera la maniabilité le mois prochain.

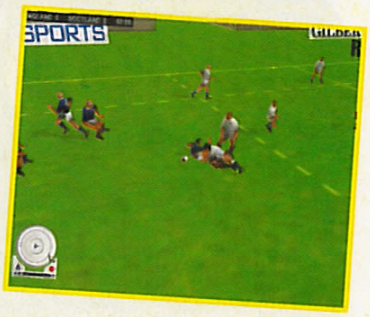


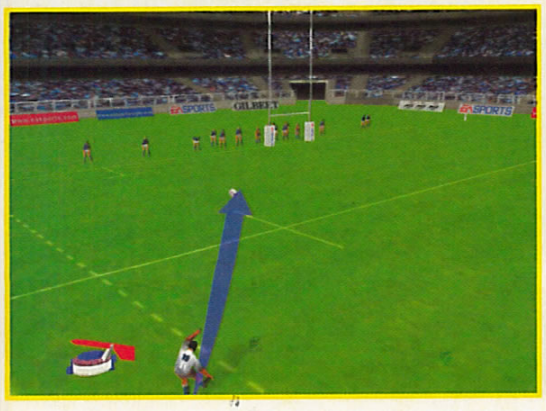


RUGBY

Pour nous les hommes !

Electronic Arts continue à occuper le créneau des jeux de sport. Cette fois-ci, on a enfin droit à quelque chose qui sort des sentiers battus : le rugby. Les premières images laissent à penser que la carrure et le nez des joueurs seront reproduits à merveille. Un vrai sport d'hommes, pas pour les Zano ni les Kael.





SOLIDE !

■ **Mini N64.** Sony a annoncé en grande pompe la naissance de la PSone, pâle copie transportable de la Playstation. Nintendo, de son côté, prépare aussi une console rétrécie. Disponible en plusieurs couleurs, cette nouvelle N64 perdra un peu de poids, et gagnera, en échange, un "tatouage" de Pikachu. Le bouton On sera en forme de Pokeball et le bouton Reset se trouvera sur la patte gauche de l'animal. Enfin, les voyants d'alimentation seront incrustés dans ses joues rouges. Prévue pour fin juillet 2000 pour environ 900 francs au Japon, cette console fera sûrement un malheur, ne serait-ce qu'à cause du Pokémon dessus.
Par contre, le slot d'extension au-dessous de la console a disparu, ce qui la rendra incompatible avec le DD64.

■ **MGS2 en DVD.** Histoire de bien nous faire baver, Konami a décidé de commercialiser au Japon un DVD de présentation de Metal Gear Solid 2, avant sa sortie sur PS2. Bourré d'extraits, déjà dévoilés au public lors de l'E3 et à la télévision japonaise, de documentaires, d'illustrations et de goodies, ce DVD ne manquera pas de devenir un collector, car il n'est prévu que pour le Japon. Il sera vendu aux alentours de 100 francs cet été, mais uniquement aux Japonais.

■ **MGS encore.** Le premier fruit de l'accord entre Konami et Microsoft sera l'adaptation de Metal Gear Solid (le premier volet sur PS) sur PC. On nous promet déjà quelques nouveautés dans cette nouvelle version. Date non précisée encore.

PROMO

■ **Il était temps.** Climax Landers (testé dans C+ 94: 88 %) sortira en France sous le nom de Time Stalkers, dans les mois qui viennent. Et il sera traduit dans la langue de Molière. Le héros, Sword, sera confronté à de grands donjons, qui changent d'aspect à chaque fois.

■ **Street quelque chose.** Testé dans C+ 97 (84 %), Street Fighter III W Impact sortira fin juillet sur Dreamcast sous le nom de Street Fighter III Double Impact (on finit par s'y perdre, mais ce sont toujours les mêmes jeux !). On pourra choisir de jouer soit à Street Fighter III (tout court), soit à Street Fighter III Second Impact. Ouf, on ne s'en sortira donc jamais !

■ **Guest Stars.** Les vedettes américaines sont de plus en plus intéressées par les jeux. Ainsi, Michael Jackson apparaîtra dans Ready 2 Rumble: Round 2. John Woo et Chow Yun Fat (le film "The Killer", ça vous dit quelque chose ?) ont accepté de collaborer avec Sony pour un jeu d'aventure sur PS2 qui sortira en automne 2002.

■ **ISS 2000.** Le jeu de foot culte de Konami reviendra bientôt sur N64. En voici une première photo.

■ **Rayman chez McDo.** Si vous pensiez que les McDo étaient des lieux assez sûrs pour ne pas être attaqués par les jeux vidéo, vous vous trompiez ! Ubi Soft s'est associé au géant américain le temps de vendre des séries spéciales de Happy Meal. Les gosses pourront collectionner les figurines de l'univers de Rayman offerts avec les menus enfant.

EXTREME SPORTS

Glisser sur la vague

Sega continue dans l'innovation. Extreme Sports regroupe en un seul jeu un paquet de sports différents, mais tous dans des disciplines "extrêmes". On retrouve donc les classiques snowboard et VTT, mais aussi les surprenants deltaplanes, quads et autres sky-surf. Les compétitions sont organisées comme des triathlons, enchaînant les épreuves à la suite. A la fin de la session dans une discipline, votre personnage laisse son matériel sur place, et court vers un autre point pour démarrer la deuxième activité, et ainsi de suite. Les quatre personnages au choix sont très typés, avec chacun leurs avantages respectifs. Extreme Sports porte bien son nom, et peut-être connaîtrez-vous les montées d'adrénaline que cultivent les véritables pratiquants de ces sports de rebelles ?

SUIKODEN 2

Voilà maintenant un bail que l'on attendait la suite de Suikoden. Ce second volet se passe trois ans après le premier. Le jeu est resté en 2D avec des décors très détaillés et bourrés d'animations. Vous pourrez recycler votre sauvegarde du premier épisode pour commencer plus facilement. Les attaques combinées seront toujours au programme, mais cette fois-ci, avec trois protagonistes en même temps.

BIENTÔT SUR UNE GAMEBOY™ PRES DE CHEZ VOUS

PAR LES CRÉATEURS D' XPLORER™

XPLODERGB

LA CARTOUCHE D'ASTUCES POUR GAMEBOY™

★EN VEDETTE 'MEW', LE 151èME PERSONNAGE POKÉMON

AUSSI DISPONIBLES PLUS DE 1500 CODES D'ASTUCES POKEMON

LES CODES DE PLUS DE 200 JEUX INCORPORÉS — CRÉEZ VOS PROPRES CODES D'ASTUCES GRCE AU GENERATEUR DE CODES INCLUS — AFFICHAGE COULEUR AVEC LA GAMEBOY COLOR ET JEUX COMPATIBLES COLOR!

LA SEULE CARTOUCHE D'ASTUCES COMPATIBLE AVEC LES CODES XPLORER, ACTION REPLAY ET GAMESHARK — ECHANGEZ VOS CODES ET METTEZ À JOUR VOTRE XPLORERGB AVEC D'AUTRES UTILISATEURS D'XPLORERGB*

* CABLE DE LIAISON NECESSAIRE ET DISPONIBLE SÉPARÉMENT

ARGENT INFINI — MUNITIONS ILLIMITÉES — COMPATIBLE AVEC TOUTES LES CONSOLES GAMEBOY! — PLUS DE FORCE — TOUTES LES ARMES DISPO

Gameboy est une marque déposée de Nintendo. Ce produit n'est ni approuvé, licencié ou recommandé par Nintendo. Xplorer est une marque déposée de Fire International Ltd. Pokemon est une marque déposée de Nintendo.

BLAZE

Allez visiter nos sites Internet - www.firesoft.net - www.x-plorer.co.uk - www.blaze.de - www.blaze-gear.com - www.xploder.net

BLAZE ACCESSORIES AVAILABLE FOR GAMEBOY

Câble de liaison

Flexi Light

Alimentation secteur & batterie rechargeable

Loupe éclairante

Alimentation secteur

COMIQUES

■ **Kiss me.** Kiss Psycho Circus sera un Doom-like sur Dreamcast dans lequel vous incarnez alternativement les différents membres du groupe Kiss. Ces musicos étaient plus célèbres pour leur maquillage exubérant que pour leur hard-rock à deux balles. Le but du jeu est simple: sauver l'univers. Comment? En explosant toutes les bestioles qui se montrent à vous. Notez que ce jeu est basé sur le comics de Todd McFarlane, auteur, entre autres, du célèbre "Spawn".

■ **Thouc-tchouc!** En attendant les simulations à la Sim City, Sim Ant, Sim Earth, Sim le comique et autres Theme Park, voici Railroad Tycoon 2 qui arrive sur Dreamcast. Vous êtes à la tête d'une compagnie ferroviaire et vous devez la faire prospérer. Construisez de nouvelles lignes, bâtissez des gares, des ponts, des tunnels et, de temps en temps, faites une bonne grève pour revendiquer vos droits. Et paf!

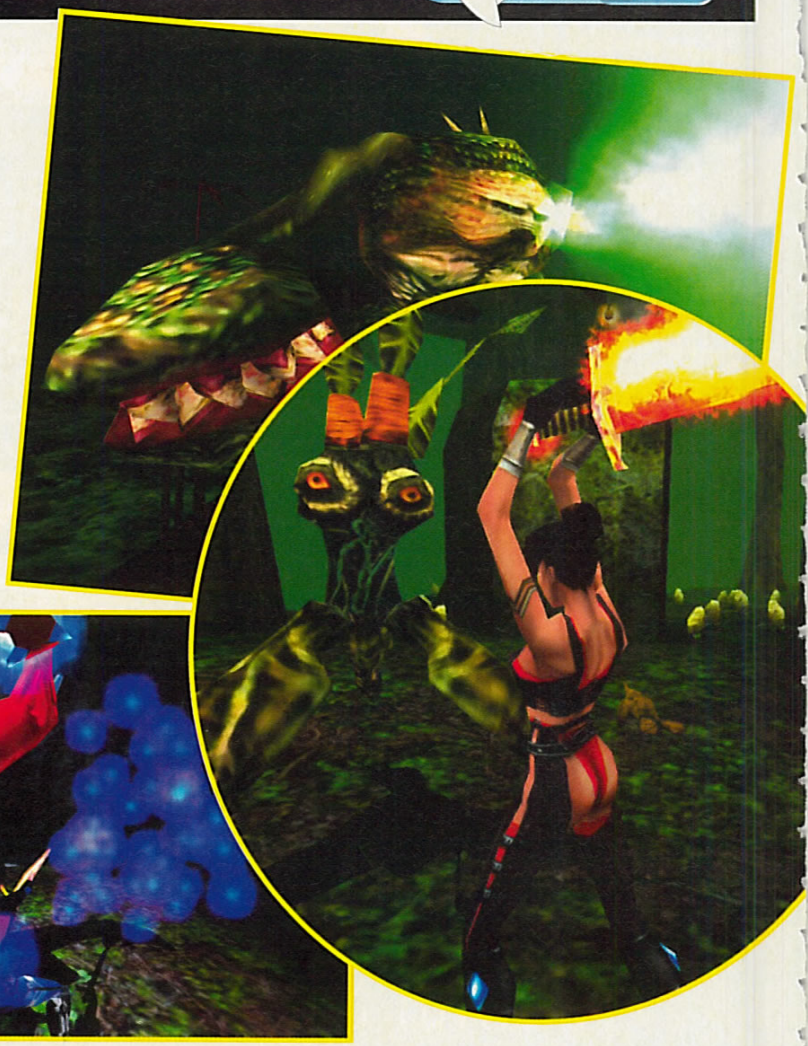
■ **Comics.** Amateurs de Comics en tout genre, et possesseurs d'un compte Internet, une seule adresse: www.comics-world.com Toute l'actualité de l'univers de la bande dessinée US en un clic de souris.

HEAVY METAL

Pétard en acier

Octobre

Heavy Metal FA.K.K. 2 est un jeu d'action en 3D dans lequel vous incarnez une aventurière pulpeuse. Lara Croft, Lolo Ferrari (paix à son âme) et Jane Birkin (cherchez l'erreur) n'ont qu'à bien se tenir. Heavy Metal retrace donc le long et dangereux voyage de cette jeune femme à travers un univers truffé de créatures peu accueillantes. L'action, entièrement en 3D, est vue à la troisième personne: on voit son personnage de dos durant tout le jeu. Les armes proposées sont un habile mélange de deux époques bien différentes: épées d'un côté et armes à feu de l'autre. Notre personnage peut d'ailleurs porter une arme dans chaque main, ce qui n'est pas inutile quand trop d'ennemis l'attaquent.



4X4 EVOLUTION

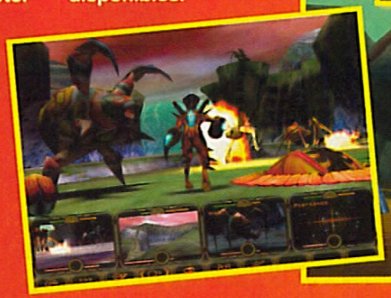
Octobre

Et plop! une nouvelle simulation de 4x4 sur console. Cette fois-ci, c'est sur Dreamcast que vous allez enfin goûter aux joies des courses tout-terrain. Dans cette simulation, pas moins de 16 circuits sont proposés. Tous ont leur propre environnement, nous promet Terminal Reality, le créateur du jeu. Selon votre classement en fin de course, vous gagnerez plus ou moins d'argent, lequel vous servira à faire évoluer votre véhicule afin de le rendre plus puissant. Dans la version que nous avons vue tourner, un seul niveau était jouable, mais on se rend déjà compte de la qualité des décors et de la finesse des graphismes. Reste maintenant à peaufiner la jouabilité qui n'était pas encore au point...

EVOLVA

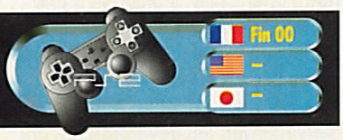
Proche de Starcraft, Evolva vous place aux commandes d'un groupe de soldats terriens chargés de combattre un virus extraterrestre. Grâce à la technologie "A-life" qui gère l'intelligence artificielle, Computer Artworks a donné aux ennemis la capacité de s'adapter à votre style de jeu. Entre les différentes séquences de bataille, des missions d'action et de shoot seront soumises aux joueurs, afin de casser la linéarité du jeu. Tout en 3D, Evolva bénéficiera d'effets de lumière somptueux avec des explosions bien travaillées.

Dans la version PC, il était possible d'affronter d'autres adversaires humains et de leur envoyer des e-mail en plein combat. Donc, si le modem de la Playstation 2 devient réalité, il sera fort possible que ces options en ligne soient aussi disponibles.



GALLEON

Hissez les amarres



Dans ce jeu développé par Toby Gard et Paul Douglas (les heureux géniteurs de Lara Croft), vous incarnez Rhama, un jeune corsaire appelé par un guérisseur pour sauver son peuple. Votre apprenti pirate se trouvera très vite entraîné dans une folle aventure à la recherche d'un mystérieux navire. Il devra donc explorer de nombreux lieux à la recherche d'indices et autres mystères. Dans ce RPG très orienté action, seule votre épée pourra vous sortir du guêpier. Techniquement, ce titre sera tout en 3D avec un travail remarquable sur les faciès des différents protagonistes. Les mouvements possibles seront également nombreux.

MAESTRO

■ **THQ IN FRANCE.** L'éditeur spécialisé dans les jeux de catch s'installe en France. Il frappe déjà très fort ce mois-ci avec Tomb Raider sur Gameboy, et continuera avec Croc (le crocodile de la Fox) et Nascar (une réplique des jeux de courses d'Electronic Arts), également sur Gameboy. Et ce n'est qu'un début...

■ **TAM-TAM.** Les musiciens en herbe, plus à l'aise avec leur pad qu'au volant de leur piano, deviendront fous quand ils découvriront le prochain jeu de musique du Sonic Team sur DC. Ce sera, tenez-vous bien, une simulation de tam-tam, de shaka et de tambourin! Pas moins. On attend de voir avec impatience les accessoires fournis avec le jeu.

■ **SAMBA BURNING.** Si vous n'êtes pas encore tombé sous le charme de Samba de Amigo sur DC (une simulation de maracas signée Sega), voici un argument de taille qui vous changera la vie. Il est désormais possible de jouer sur les musiques d'anciens hits de Sega, tels Burning Rangers, Sonic R et After Burner. Il suffit de se rendre sur le site du jeu avec sa DC, http://samba.dricas.ne.jp/ mais pour avoir droit à ces bonus, il faudra vivre au Japon...

■ **SORTEZ COUVERT.** Cheub a suivi quelques matchs à Roland-Garros, dans l'espoir de rencontrer Kournikova. Son bronzage est là pour en témoigner. Depuis, notre testeur de choc a compris qu'il fallait un minimum de protection avant de rester longtemps sous le soleil, même avec une casquette vissée sur la tête. On espère que vous ne tomberez pas dans le même panneau...

TECHNO

■ **Dolby.** Selon Sega, la Dreamcast peut désormais goûter aux joies du son AC-3, voire du DTS, grâce à une mise à jour (pour ne pas dire "patch"), en collaboration avec les laboratoires Dolby. La machine ne peut pas encore lire les DVD, mais le son pour les jeux vidéo prend du coffre.

■ **DVD dans DC.** Lors du dernier salon E3 à Los Angeles (voir notre reportage dans C+101), Sega exposait son prototype de Dreamcast DVD, coincé dans une vitrine non éclairée, entre un pad et trois cartes-mémoire, bien au fond du village Sega. Beaucoup se demandent quel était l'intérêt de la manœuvre. En fait, ce modèle n'est autre que la version design du prototype adopté par le ministère des télécommunications nippon pour son ambitieux programme de développement d'Internet à travers le pays.

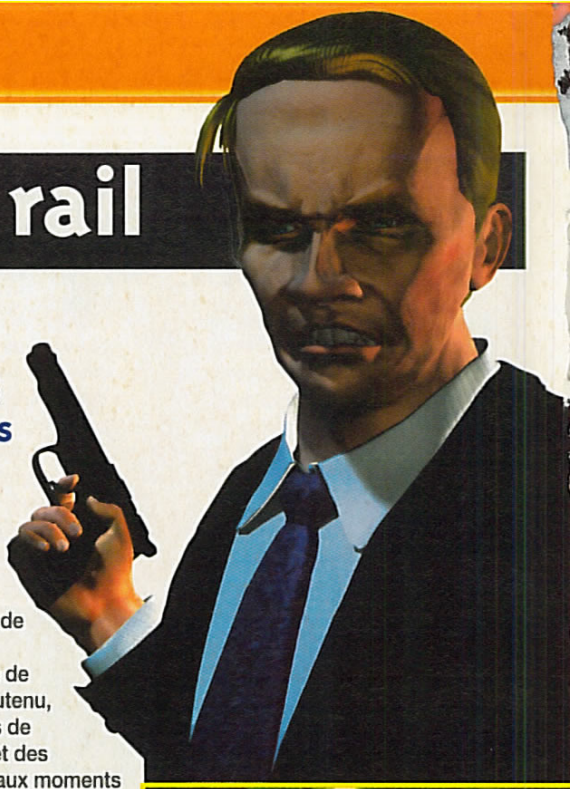
■ **Sega aime Motorola.** Motorala et Sega se sont alliés pour développer des jeux pour téléphones portables, pagers et assistants personnels (PDA). Motorola est une société américaine, qui fabrique entre autres, des microprocesseurs et des téléphones portables. Pour ces jeux, Sega utilisera une technologie basée sur le langage Java.

■ **Infogrames portable.** Non content d'annoncer l'installation d'une antenne à Montréal au Canada (comme Ubi Soft), l'éditeur français se lance dans la vague des jeux pour téléphones portables. On pourra jouer à Balistic, Actua Soccer et Hangman.

■ **Infogrames TV.** Non content de squatter les programmes du câble avec Game One, Infogrames veut carrément coloniser le terminal de réception! C'est ce qu'il appelle la "télévision interactive". On peut déjà jouer aux jeux suivants: Le tir aux Schtroumpfs, Outcast, et Astérix Runarix.

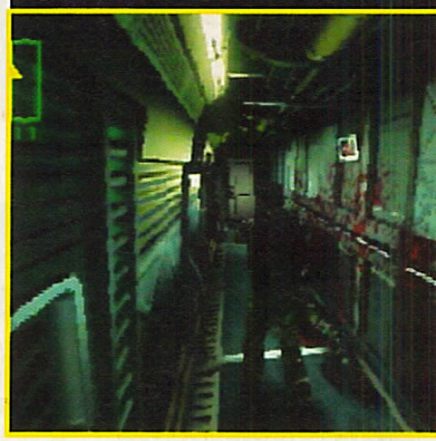
CHASE THE EXPRESS

Les otages du rail



Un ambassadeur français a des problèmes de prise d'otages. Lui-même, sa femme et sa fille ont été faits prisonniers par des terroristes sans scrupule. Dans la peau d'un super agent spécial de la police d'élite, votre but sera de les délivrer.

Comme son nom l'indique, Chase the Express se passe dans un train qui circule en Russie à grande vitesse. L'action se déroule donc à huis clos, bercée par le bruit des roues sur les rails, dans les wagons du convoi de luxe. A part cette originalité bien trouvée, le jeu ne se différencie guère des titres d'action 3D classiques à la Resident Evil.
Le héros est un soldat super entraîné, qui n'est pas sans rappeler notre cher Chris. Il dispose d'une batterie d'équipements accessibles depuis un menu, et il pourra dégainer et fouiller dans les tiroirs pour avancer dans l'histoire. Pour sauvegarder, les développeurs ont eu un éclair de génie: il suffit de se rendre dans les toilettes, où l'on peut aussi déposer ses affaires trop encombrantes. Le jeu est assez sombre, et les gerbes de sang ne passent pas inaperçues. Le rythme de l'action sera assez soutenu, avec des embuscades de gardes surprenantes et des scènes cinématiques aux moments cruciaux. Chase the Express intègre aussi un léger aspect "infiltration". On peut accéder à une vue subjective ou décaler la caméra vers le côté pour épier un garde pas vraiment méfiant. Mais cela reste peu crédible, car les coups de feu qui s'ensuivent sont trop bruyants pour passer inaperçus. Même si on s'attend à un jeu plutôt classique et sans grande nouveauté, Chase the Express est réalisé avec soin. Avec la force de Sony pour pousser ce titre, on peut s'attendre à un prochain best-seller.



DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(2,21 F/mn) (pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)

LA PLUS GROSSE

61000 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU
3615 SOLU

CET ÉTÉ, GAGNEZ

une Playstation 2 européenne

un copieur CD autonome
2 platines, CDR+CDRW, vitesse 4x
(aucun branchement nécessaire, fonctionne seul)

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

Mediasoft et PLANETE FAN présentent

Une Offre Exceptionnelle

Pack Lara Croft

Les 2 Lara avec décor

+ 1 figurine Donkey Kong offerte

Attention offre limitée

189 F

Une promo de rêve pour tous les fans de Lara

au lieu de 99 f chaque Lara + 79 f Donkey soit ~~277 F~~

Profite de ces promotions extraordinaires pour commencer ta collection

Pack Sonic

Sonic, Knuckles et Tails déboulent chez toi sans ralentir

3 pour le prix de 2

149 F au lieu de 79 f chaque soit ~~237 F~~

Pack Street Fighter 1

Akuma + Ken

+ 1 pad Playstation offert

Pack Street Fighter 2

Chun Li + Ryu

+ 1 pad Playstation offert

99 F au lieu de 69 f chaque soit ~~138 F~~

Renvoi vite ton bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Tél. :

Mode de paiement

❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue

Carte crédit n°

Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
Pack Lara		189 F	
Pack Sonic		149 F	
Pack Street 1		99 F	
Pack Street 2		99 F	

Signature obligatoire

frais de port : 25 F

Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :

Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES

Tél. : 01 39 91 50 01 - E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

PREVIEWS

■ **Eh bien non !** Malgré son titre aussi moelleux que suggestif, Lotus Extreme Challenge ne sera pas une simulation de papier-cul. Dans ce jeu de course sur PS2, on pourra conduire les voitures du constructeur britannique Lotus. Les bolides seront classés en différentes catégories: Sport, Tourisme, Antiquités... La conduite est annoncée comme ultra réaliste, et les dégâts occasionnés lors des courses seront visibles. Et ça, c'est une première car les grands constructeurs s'y opposent d'habitude.

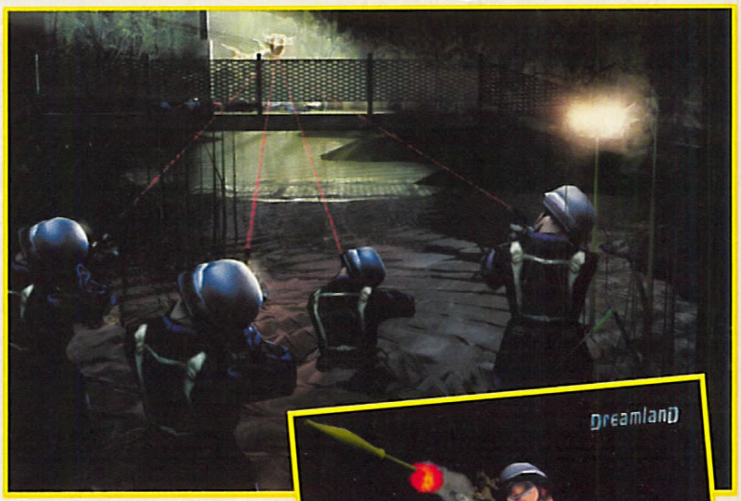
■ **Bouh.** Les survival-horror sont une valeur sûre sur console. Pour son premier jeu sur PS2, Interplay s'attaque à ce genre. Run Like Hell se déroulera dans un monde futuriste en proie à une invasion alien. Et comme d'habitude, ce sera à vous de sauver les gentils.

■ **Gameboy GSM.** La Gameboy ne cesse de nous étonner. Nintendo a annoncé officiellement un accessoire, pour la connecter à un téléphone portable. Disponible fin 2000 au Japon, pour environ 300 francs. Les Nippons pourront échanger leurs Pokémons, et faire leurs courses en ligne.

THE DREAMLAND CHRONICLES : FREEDOM RIDGE

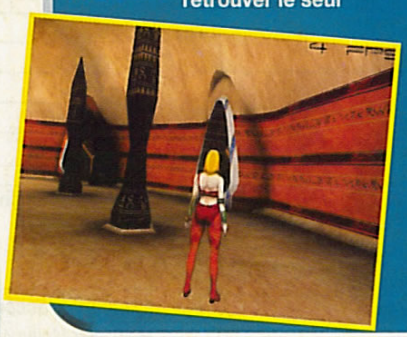
Engagez-vous !

Les premiers jeux officiels pour la Playstation 2 commencent enfin à pointer le bout de leur nez. L'histoire de Dreamland se déroule dans un futur postapocalyptique. Après 70 jours de guerre contre des extraterrestres (plus Alien que Roswell), la Terre est envahie. Pour la survie de l'humanité, un petit groupe de rebelles passe à la contre-attaque. Ce titre, développé par Mythos (rien à voir avec Switch), semble visuellement très proche de Spec Ops et Rainbow Six. Dreamland ne se jouera pas en temps réel, mais au tour à tour. L'armement sera en conséquence et très orienté militaire. Dans ce titre découpé en 16 niveaux, vous devrez remplir divers objectifs. Enfin, il sera possible d'utiliser différents véhicules terrestres et aériens.



FORCE OF ONE

Le scénario de Force of One ressemble étrangement à celui du film des frères Wachowski, "The Matrix". Fairelight, un techno-mancien inexpérimenté, doit retrouver le seul homme capable de changer le destin de son monde, Calcaphon. Mis à part ses recherches pour découvrir les mystères de cette contrée futuriste, notre héros devra aussi faire péter un maximum de dynamite, et vider des chargeurs par milliers pour se faire respecter. L'environnement graphique mélangera des effets de lumière à gogo et des textures variées et complexes tout au long des 16 niveaux du jeu.

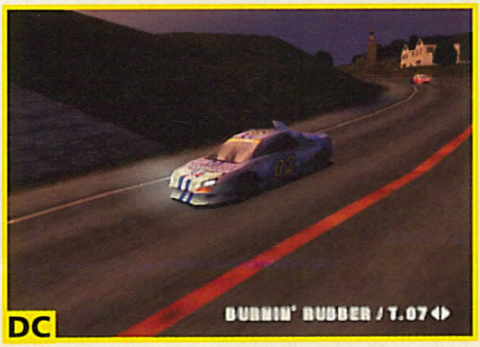


BLEEMCAST

Playstation sur Dreamcast

Déjà très connu dans le monde PC, Bleem permettait jusqu'à présent, de jouer aux jeux Playstation sur son ordinateur individuel. Après avoir gagné son procès contre Sony, Bleem s'apprête à frapper encore plus fort avec Bleemcast. Cet émulateur de jeux Playstation sur Dreamcast sera proposé sous la forme de 4 GD-Rom; chacun consacré à un genre de jeu (comme la baston, la course, l'aventure...). Ces GD-Rom ne contiennent pas les jeux PS, mais le programme pour lancer chaque jeu. Il faudra donc insérer le CD de jeu PS après avoir booté la console avec Bleemcast. Néanmoins, les hits PS les plus récents ne fonctionneront pas avec Bleemcast. Il faudra attendre une prochaine mise à jour.

Bleemcast tirera avantage de la technologie de la Dreamcast et augmentera ainsi la qualité visuelle des jeux PS. La résolution a été également augmentée, et passera à 640 x 480 en NTSC, soit beaucoup plus que sur une simple Playstation (même quand les programmeurs exploitent le mode haute-résolution). De plus, les effets spéciaux propres à la console seront exploités, comme l'anti-aliasing, le plein-écran et le bi-Linear Filtering. Au final, la Dreamcast, à son tour, accédera à la gigantesque ludothèque de la Playstation. Il ne vous reste plus qu'à acquérir l'accessoire Total Control pour jouer avec un pad PS.



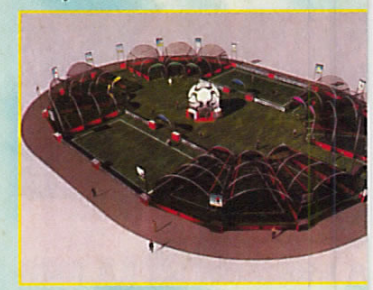
VIRTUAL GAME STATION

Consoles+ a été le premier magazine à vous parler du Virtual Game Station de Connectix, un émulateur Playstation pour Macintosh. Aujourd'hui, cet émulateur est également disponible sur PC, et il sera distribué officiellement en France cet été, pour environ 350 francs. Sony a en effet perdu tous les procès intentés contre cette société californienne, et ne peut donc pas interdire sa distribution en France. Alors, si vous avez un PC, minimum Pentium II à 300 MHz, ou mieux, un iMac ou tout autre G4, vous allez pouvoir goûter aux plaisirs des jeux Playstation sur votre ordinateur en toute légalité. Le Virtual Game Station s'utilise très simplement. Quelques clics suffisent pour le configurer: niveau sonore, brillance de l'image, création d'une carte-mémoire virtuelle sur votre disque dur et assignation des contrôles pour votre manette PC ou Mac. Mais quelques problèmes restent encore à régler. On ne peut jouer qu'en plein écran, impossible de jouer dans une fenêtre de Windows. De plus, il arrive que l'émulateur modifie les réglages de l'affichage. Si vous possédez un PC à la configuration minimale, les jeux rameront légèrement. Enfin, les résultats sont quand même impressionnants.
Pour plus de renseignements: www.virtualgamestation.com

MONDAINS

■ **X-Files.** La nouvelle vidéo des X-Files regroupe deux épisodes encore inédits en France: Sein und Zeit (épisode 10) et Closure (épisode 11). Nos deux agents enquêtent sur un kidnapping d'enfants qui présente d'étranges similitudes avec la disparition de la sœur de Mulder, Samantha.
PFC Vidéo, 119 francs.

■ **Nike Park 2000.** Du 27 juin au 2 juillet 2000, Nike ouvre les portes du Stade de France aux jeunes amateurs de foot. Avec la présence de parrains prestigieux, tels Thuram, Nakata et l'inévitable Ronaldo, de nombreux ateliers de perfectionnement seront accessibles à tous.
Les meilleurs pourront participer à la grande finale de chaque soir.



■ **Les Guignols de guerre.** Pour l'adaptation française des Cochons de Guerre sur PS, Infogrames s'est payé les services des Guignols de l'Info. Yves Lecoq s'est "prêté au jeu" pour la promotion. Il reprend d'ailleurs certaines imitations aujourd'hui célèbres, comme celle de Stallone, par exemple.

MANGANEWS.1

■ **Les Chevaliers du Zodiaque 24.** Malgré l'aide du chevalier d'argent Orphée, les chevaliers d'Athéna sont arrêtés par les trois titans d'Hadès. De plus, Shun abandonne l'équipe, car il est possédé par Hadès lui-même.

■ **Yu-gi-oh 9.** Grâce à une bonne dose de chance et de technique, Yûgi et Jôno-uchi remportent de nombreuses parties de "Magic cards". Mais ils n'ont pas encore obtenu suffisamment de points pour entrer dans le château de Pegasus.

■ **Detective Conan 21.** Cette fois, les lieux des enquêtes se révèlent plus variés. On passe du Tokyo habituel à un immense château et à un 747 en plein vol. Cependant, la teneur des enquêtes ne diffère pas des volumes précédents.

■ **Slam Dunk 7.** Dans ce numéro, le basket laisse place à une baston générale. Les fortes têtes de l'équipe se bagarrent dans le gymnase avec un groupe de délinquants notoires. Et ça dégénère en affrontement entre bandes rivales.

MÉTÉO

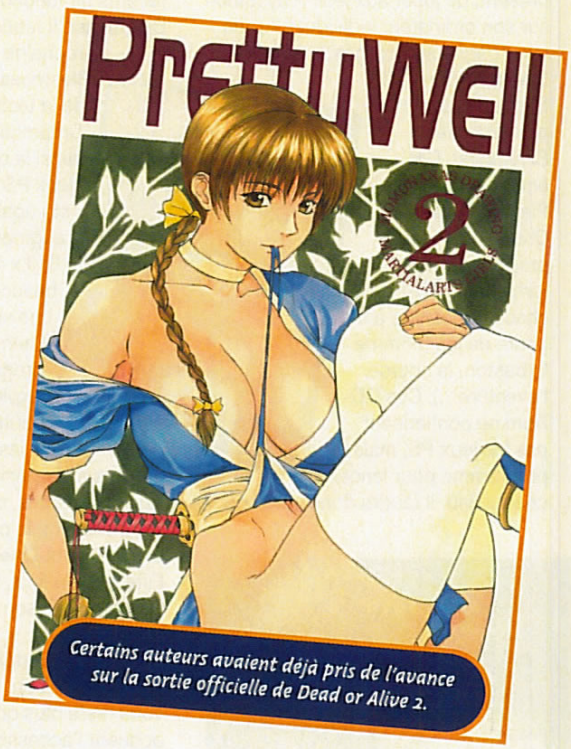
L'été sera chaud

Histoire de vous préparer aux chaleurs estivales, Arioch vous a concocté ce mois-ci une rubrique sur la japanime hot; d'autant que ce secteur reste actuellement le seul marché d'anime en essor au Japon.

LES DOUJINS

Pour commencer, abordons le sujet des "doujins". Ces parodies-mangas, d'environ 50 pages, au format intermédiaire entre le A4 et le A5, sont réalisées majoritairement par des amateurs. On y retrouve, dans des situations extrêmement chaudes, des héroïnes de jeux vidéo, d'animés et de mangas grand public.

Le graphisme des versions manga et animé d'Outlaw Star semble parfaitement respecté.



Certains auteurs avaient déjà pris de l'avance sur la sortie officielle de Dead or Alive 2.

Appleton a dessiné 600 pages d'une seule traite, puis abandonné aussitôt la carrière de mangaka. Il en résulte trois mangas mythiques chez Hot Milk Comic.

LES MANGAS

Au niveau des mangas érotiques traditionnels, bien peu méritent l'attention. Tout comme pour les doujins, une énorme quantité de daubes infâmes gravitent autour de quelques rares merveilles. De plus, les auteurs reconnus quittent souvent le métier après quelques années, car il ne s'agit généralement pour eux que d'une activité secondaire.

Dans le milieu des otakus, ces deux succubes ont acquis une popularité hors norme.

LES ART-BOOKS

Du côté des art-books, la majorité reprend des illustrations concernant les jeux PC 98 adultes. Le meilleur exemple se trouve chez les éditions Sogna, avec déjà cinq art-books sur la série des jeux Vipers. On y remarque toujours les deux démones mascottes de la société: Carrera et Mercedes.

LES JEUX

Désormais, pour chaque jeu PC 98, il existe une version Windows 95/98. Des versions édulcorées sortent aussi à l'occasion sur Dreamcast, mais elles sont réservées au marché japonais. Heureusement, certains sites Internet offrent la quasi-totalité des images de certains jeux. La seule difficulté consiste à découvrir les meilleurs sites gratuits.

Dans le thème erotic-fantasy, le jeu Asgaldh reprend les personnages de H. Utatane (Seraphic Feather).

LE NET

Bon nombre de dessinateurs, amateurs et professionnels, se lance dans la création de sites privés. Les illustrations plus ou moins softs de personnages féminins célèbres y sont légion. Il arrive régulièrement que le résultat soit graphiquement supérieur à celui de l'auteur officiel. Avec un bon logiciel de dessin et du talent, certains réalisent des images dignes d'un art-book.

Cette version de Morrigan montre à Capcom qu'ils ont encore des choses à apprendre en matière de présentation.

GOODIES

Même dans le domaine hot, un produit à succès traîne souvent derrière lui son lot de gadgets dérivés : posters, figurines, cartes postales, porte-clés, cartes téléphoniques, sous-main, nécessaire de bureau, etc. Même les chaînes de distribution japonaises ont créé leur fille-chat mascotte, laquelle a donné lieu à de nombreux produits dérivés sous leur label.

Quand on passe ses vacances à Tokyo, voici le genre de cartes postales agréées que l'on peut envoyer.

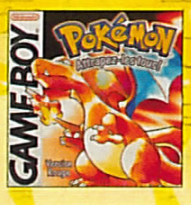
MANGANEWS.2

■ **Shaman King.** Le héros de ce manga, Yô Asakura, est un chaman capable de communiquer avec les esprits et d'utiliser les capacités que ceux-ci possédaient de leur vivant. Après une petite aventure, le fantôme d'un puissant samouraï se met au service de Yô. Les ennuis commencent alors véritablement quand ce fantôme attire la convoitise d'autres chamans. Mais, de toute façon, les chamans sont destinés à s'affronter pour déterminer lequel mérite le titre de roi chaman. Ce nouveau manga sort réellement des sentiers battus, aussi bien sur le plan graphique que scénaristique. Le dessin apparaît très typé, et les situations étranges abondent. Si vous voulez débuter une nouvelle série valable, vous pouvez vous intéresser à ce titre.

■ **Hunter X Hunter 2.** Gon continue à participer aux épreuves pour gagner le titre de Hunter. Le scénario s'enlise rapidement et l'action devrait être un peu plus soutenue.

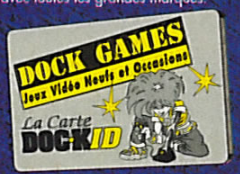
DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

Pokémon Stadium vous laisse mettre en scène des batailles de Pokémon dans une arène 3D. Envoyez les 150 Pokémon exécuter leurs attaques respectives... *N64*

499F

TOP

Dans la lignée de Golden Eye's, Perfect Dark surprend de part ses graphismes et son ambiance. *N64*

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

SOISSON
4, rue du Collège
Tél. 03.23.53.25.75

CHALON/SAONE Center
25, grande rue NOUVELLE ADRESSE
Tél. 03.85.42.98.58

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
Tél. (consulter le minitel)

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

BLOIS Center NOUVELLE ADRESSE
39, rue porte Chartraine
Tél. 02.54.78.97.38

DAX
10, rue Neuve
Tél. (consulter le minitel)

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
Tél. (consulter le minitel)

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

CAMBRAI Center
5, rue du Général de Gaulle NOUVELLE ADRESSE
Tél. 03.27.78.77.42

VANNES Center
30, rue des Chanoines
02.97.42.60.60

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.com

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn

IFANE COMPO 04.72.72.06.11

DOCK GAMES RACHETE CASH** VOS ANCIENS JEUX

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS CENTER		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE CENTER		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DAX	NOUVEAU	consulter le minitel
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH		Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX		Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM		Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NIMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER		Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
SOISSON		Tél : 03.23.53.25.75
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER		Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.49
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE et LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
St ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
St MEDARD EN JALLES / HASTIGNAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.15
Ste FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne) NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

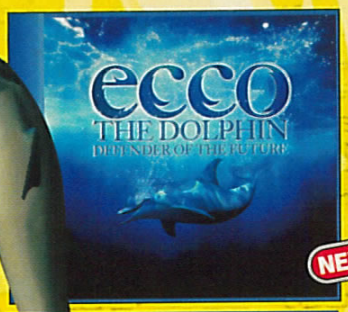
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13

ecco THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE



NEW

Retrouvez ECCO pour de merveilleuses aventures sous-marines ! DC

TOP

Dead or alive 2 revient en force; dans la lignée de Virtua fighter 2 ce jeu vous surprendra de part sa fluidité de mouvement. DC

TAXI 2

HIT

Le film comme si vous y étiez... DC

HIT

Manœuvrez les vaisseaux de la triologie STAR WARS et attaquez l'Empire. Que la force soit avec toi Luke. DC

1690F

1 JEU CHUCHU ROCKET OFFERT
POUR L'ACHAT D'UNE DREAMCAST*

console + 1 manette

Dreamcast

WWW.DOCKGAMES.COM
TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO
EN TEMPS RÉEL

NEW

Vagrant Story intègre un système de combat jamais vu auparavant, mêlant subtilement action et aventure avec un scénario à plusieurs niveaux. Vous y incarnez Ashley Riot dans la cité maudite de LéaMundis. PSX

HIT

Êtes-vous prêt à relever le défi des écuries officielles du circuit ? PSX

790F

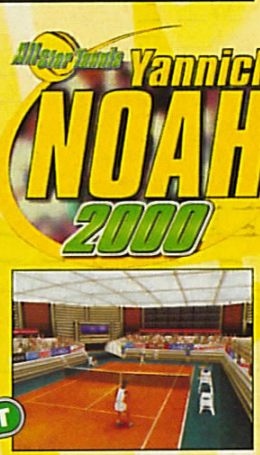
PlayStation

Console + 1 manette analogique vibrante

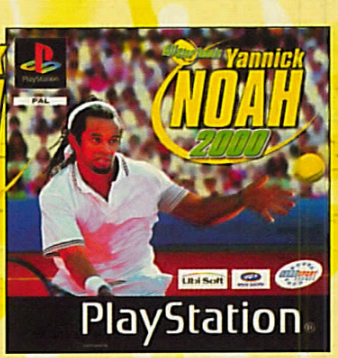
VANDAL HEARTS II

Cette suite du célèbre titre Konami est une pure merveille : nouvelle interface de combat, un territoire immense et plus de 120 armes différentes pour de très longues parties. PSX

TOP



HIT



La simulation de tennis la plus réaliste sur Playstation ! Yannick Noah vous invite à vous mesurer aux plus grands professionnels du tennis! PSX

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. *Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :*

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

Sans vie de famille un enfant est-il encore un enfant ?

Chaque jour en France et dans le monde, des enfants sont privés de leurs parents par la misère, les drames familiaux, la dictature, la guerre.

Souvent, ils sont aussi séparés de leurs frères et sœurs lors de leur placement.

Pourtant, comme tous les enfants, ils rêvent de vivre ensemble. Ils rêvent d'une maison où jouer, manger, dormir, rire et s'amuser…en famille.

Comment ne pas leur donner le bonheur de grandir ensemble?

Depuis 1956, 12 villages ont vu le jour en France, et au fil du temps, SOS Villages d'Enfants a étendu son action en soutenant 24 villages dans 17 pays. Partout dans le monde, SOS Villages d'Enfants accueille ces enfants en détresse et leur offre une vie de famille.

Une mère SOS veille sur eux comme une vraie maman. Au cœur du village, une maison bien à eux leur ouvre à nouveau les portes du bonheur.

Parce que les enfants ont avant tout besoin d'amour et de tendresse… Quand tout les abandonne, SOS Villages d'Enfants leur redonne une vie de famille.

Soutenez SOS Villages d'Enfants.

Informations et Dons:
01 55 07 25 35

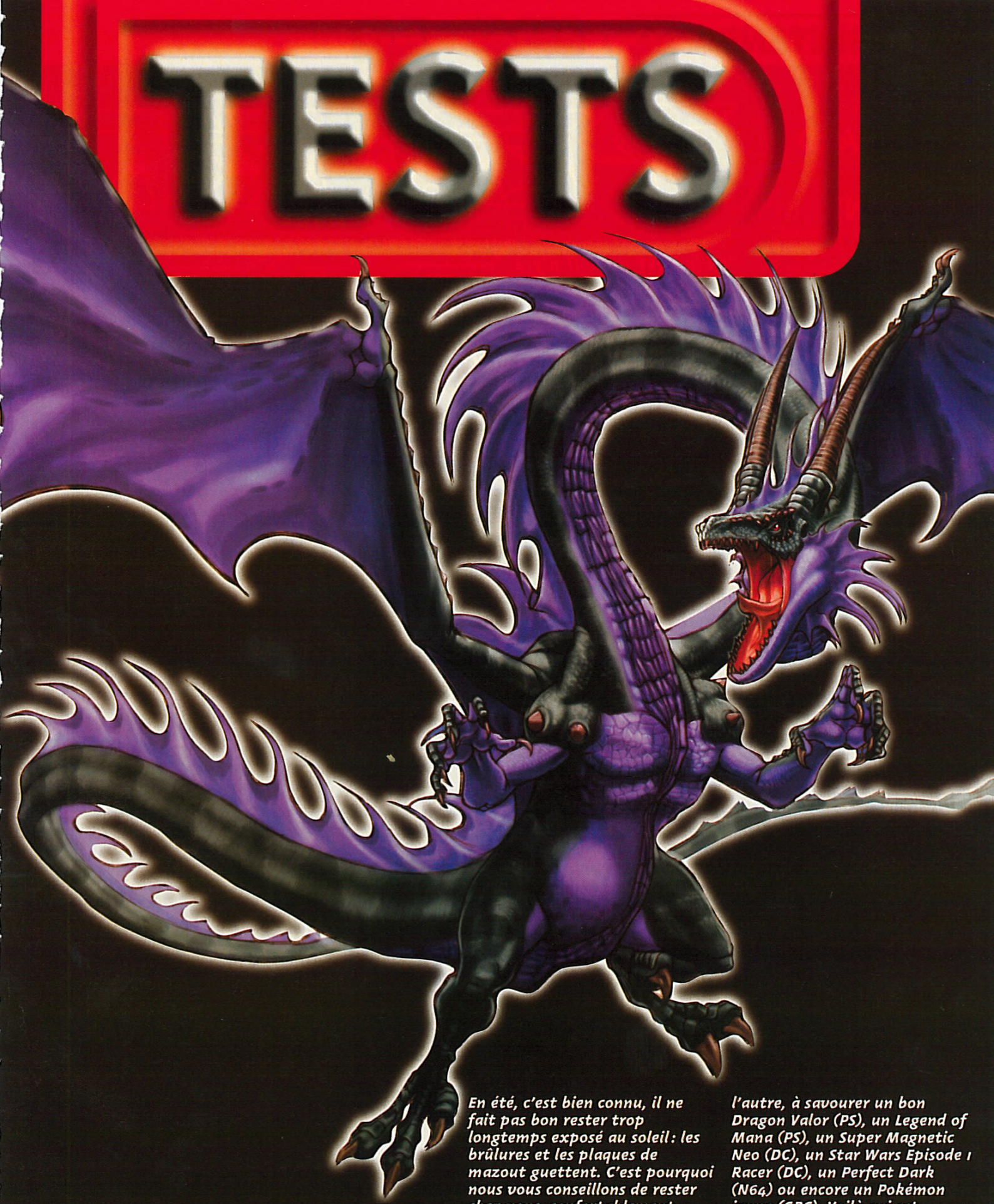
PFPIPC

OPTIMUS – Crédit photo : Patrick Sordoillet

SOS Villages d'Enfants

6, cité Monthiers - 75009 PARIS

TESTS



En été, c'est bien connu, il ne fait pas bon rester trop longtemps exposé au soleil : les brûlures et les plaques de mazout guettent. C'est pourquoi nous vous conseillons de rester chez vous, confortablement installé dans un bon fauteuil, un pad à la main, un verre de menthe bien fraîche dans l'autre, à savourer un bon Dragon Valor (PS), un Legend of Mana (PS), un Super Magnetic Neo (DC), un Star Wars Episode I Racer (DC), un Perfect Dark (N64) ou encore un Pokémon jaune (GBC). Voilà qui est beaucoup plus efficace que n'importe quelle crème protectrice. Pas vrai, Cheub ?

Mégahit

PERFECT DARK

"Noir c'est noir, il n'y a plus d'espoir" chantait le poète belge. Ce triste refrain n'est pas tout à fait vrai, car, surgie de nulle part, voici Joanna Dark. Femme forte et délicate à la fois. Capable de refroidir un escadron d'ennemis et de faire fondre le cœur des plus endurcis.

AU HASARD DES MISSIONS

Vous aurez l'occasion de visiter des endroits tous plus singuliers les uns que les autres. Mais ne perdez pas trop de temps à retrouver votre chemin.

Le Chicago de Perfect Dark fait sévèrement penser au "Blade Runner" de Ridley Scott. Ruelles obscures et pollution seront au rendez-vous.

Dans la navette secrète de l'extraterrestre, le dépaysement est total.

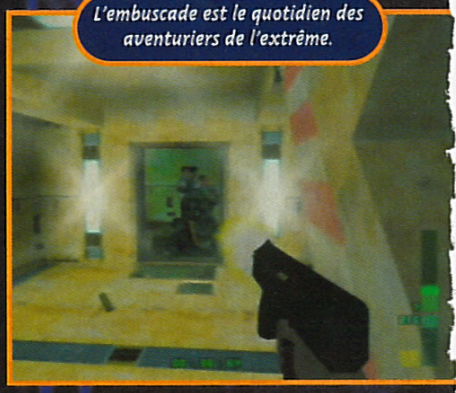
L'entrepôt est un endroit à éviter pour tous les claustrophobes. Des murs de caisses et aucune fenêtre pour égayer les parois désespérément lisses.

La villa est un endroit plein de mystères et de pièges. De nombreux ennemis vous attendent entre ses murs. Soyez sur vos gardes.

Même si Perfect Dark n'est pas à proprement parler la suite de GoldenEye, ce jeu s'en rapproche sur de nombreux points. Ainsi, on doit la réalisation de ce soft à l'équipe responsable de GoldenEye. On retrouve de nombreuses similitudes dans le traitement du scénario et dans l'agencement des missions. Enfin, à l'image de GoldenEye, Perfect Dark s'apparente à un Doom-like orienté stratégie. Le scénario est un habile mélange de science-fiction et d'espionnage. Joanna Dark va devoir retrouver une entité extraterrestre aux mains d'une obscure organisation, qui mettra tout en œuvre pour l'empêcher de parvenir à ses fins. Une intrigue mêlant intérêts nationaux et coup d'Etat s'installe dès les premiers instants du jeu. A l'image de GoldenEye, l'action est découpée en petites missions bien équilibrées. Avant de vous lancer dans l'aventure, il est important de bien prêter attention à l'ensemble des options disponibles. Préalablement à la partie, il est possible de déterminer l'identité de votre héros, à savoir Joanna ou un agent entièrement créé de vos doigts agiles. Il est possible de changer à tout moment de héros principal grâce au menu correspondant. Vous pouvez ainsi utiliser un héros personnalisé pour réaliser une mission, et poursuivre avec Joanna. Après une introduction dynamique qui situe bien l'action, on retrouve Joanna dans l'institut Carrington, en attente de missions. Le menu général de sélection vous permet de choisir précisément l'orientation de la partie.

La guerre des nerfs

L'institut Carrington permet d'apprendre à maîtriser les commandes et les différents gadgets que vous utiliserez au cours des missions. Ce sont elles qui constituent le corps principal de l'aventure. Une série de parcours et d'objectifs vous est imposée. A vous de choisir le niveau de difficulté qui détermine la nature des objectifs à remplir. Le scénario vous entraîne dans une grande variété de niveaux et d'endroits hauts en couleurs. Il faut impérativement remplir tous les objectifs pour passer les missions. Le mode Simulation de combat offre un large panel de petites variations sur le thème du Doom-like. Un mode destiné aux maîtres blasteurs avides de chasse à l'homme et autres courses au drapeau. Le mode Coopération permet à deux joueurs de participer aux principales missions en développant une véritable stratégie. Le mode Contre-opération permet à deux joueurs de s'affronter dans le cadre des missions du scénario principal. Les options sont nombreuses et les différents paramètres audiovisuels assurent une prise en main agréable. Les commandes répondent bien, et la diversité des situations constitue un atout de taille pour ce Perfect Dark.



L'embuscade est le quotidien des aventuriers de l'extrême.

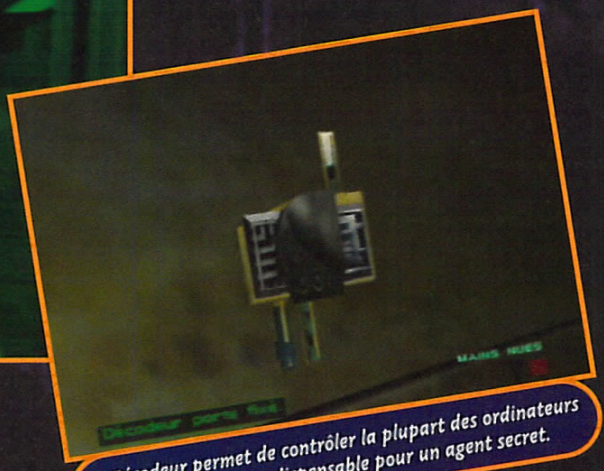
Le Scanner X dévoile des détails invisibles à l'œil nu.

Pan dans la tronche !

Le moindre bruit vous fera sursauter. Soyez vigilant et regardez dans les coins.

La Drug Spy est un petit gadget bien senti. Utilisez ce petit robot téléguidé pour vous approcher de vos ennemis et leur envoyer une fléchette pour les endormir.

La visée nocturne rend de fiers services dans les endroits les plus sombres. Les ennemis apparaissent en sur-brillance.

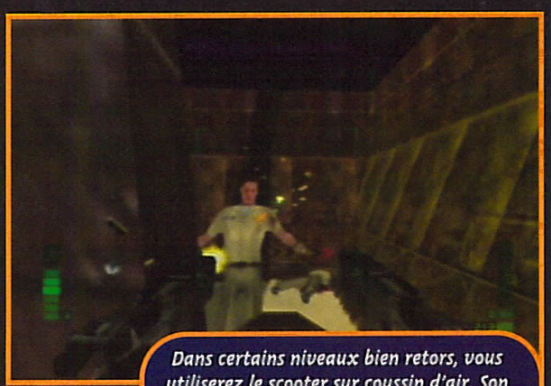


Le Décodeur permet de contrôler la plupart des ordinateurs du jeu. Un outil indispensable pour un agent secret.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Perfect Dark emboîte le pas à GoldenEye. Il faut investir une place forte et accomplir une série de coups d'éclat. Bien sûr, toujours à l'instar de GoldenEye, il ne faut pas se précipiter comme dans un quelconque Doom-like, mais élaborer une véritable stratégie. La finesse est de rigueur dans cette simulation de commando et d'espionnage. La réalisation, Ram Pak oblige, est de très bonne qualité. Reste que même si de beaux efforts ont été fournis au niveau des détails, la claque visuelle n'est pas décisive. L'intérêt est bien présent, mais la licence et le charme de James bond ne sont plus là.

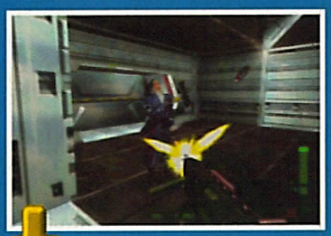
TOXIC



Dans certains niveaux bien retors, vous utiliserez le scooter sur coussin d'air. Son maniement est évident et sa rapidité surprend les adversaires.

AUX ARMES, ET CÆTERA

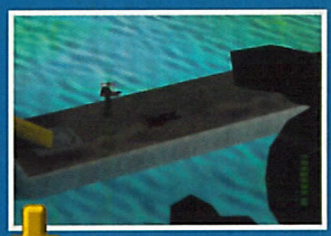
Des pétoires, du plomb surchauffé, des balles qui fusent, bref des armes de folie, il y en a à profusion.



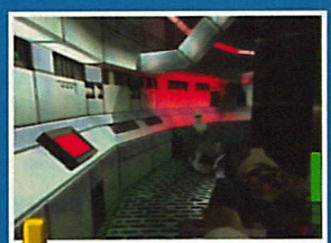
Le dragon est une véritable tête cracheuse de plomb. On se demande ce que fabriquent nos amis de Familles de France.

Le Mag Sec 4 est une arme singulière. Sa cadence de tir affole les ennemis les plus coriaces.

Le fusil à pompe est désormais un classique. Il dégomme tout dans un rayon d'action record.



Le fusil à lunette est d'une précision sans égale. Prenez le temps d'ajuster votre tir pour anéantir vos opposants les plus éloignés.



Le lance-roquettes fait d'énormes dégâts. Encore faut-il bien viser pour ne pas trop arroser dans tous les sens.

PERFECT DARK

COMME S'IL EN PLEUVAIT

Il est possible de se préparer précisément au combat. Les mordus de Doom-like seront aux anges avec un mode qui fait la part belle aux confrontations armées.

Au centre Carrington, vous vous familiariserez avec toutes les armes du jeu.

Le mode Coopération est un véritable régal à deux. Même si l'affichage connaît une baisse de régime.

Les simulations de combat combleront les amoureux de Doom-like. Vous devez agir dans une enceinte réduite et remplir l'objectif principal du jeu.

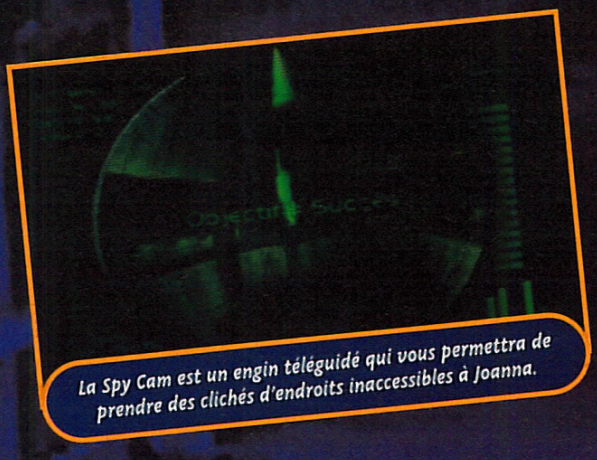
Le mode Contre-opération privilégie les sensations fortes. Deux adversaires humains pourront en découdre dans les missions du scénario original.

AVIS OUI !

Nous l'avons attendue longtemps cette suite de GoldenEye qui n'en est pas vraiment une. Pas de surprise, le jeu est bien foutu, la réalisation soignée et la jouabilité irréprochable (comme toujours avec Rare). Mais, en dépit de toutes ces qualités, Perfect Dark ne parvient pas à égaler le légendaire GoldenEye. Est-ce en raison de l'absence de 007 ou du fait qu'il n'y a plus l'effet de surprise ? Cela dit, oublions GoldenEye ! Perfect Dark est un jeu passionnant qui devrait satisfaire les possesseurs de N64. Je m'éclate vraiment avec ce jeu et je ne peux que vous le conseiller.

AHL

Certaines armes permettent de choisir l'impact de son tir. Pratique pour ne pas attirer l'attention.



La Spy Cam est un engin téléguidé qui vous permettra de prendre des clichés d'endroits inaccessibles à Joanna.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RARE
- Éditeur : NINTENDO
- DOOM-LIKE/STRATÉGIE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRÉSENTATION 85%
Le scénario est bien planté dans cette intro futuriste de belle facture.

GRAPHISMES 89%
Quelques beaux effets de lumière et une réalisation générale très satisfaisante.

ANIMATION 85%
Fluide et réaliste. Des ralentissements en mode 2 joueurs.

MUSIQUE 88%
Des thèmes variés et bien réalisés.

BRUITAGES 90%
Les tirs sont bien retranscrits. L'ambiance est tendue.

DURÉE DE VIE 92%
Des missions assez longues. Plusieurs modes et une difficulté variable.

JOUABILITÉ 94%
La prise en main est évidente et facilitée par les nombreuses options.

INTERET 90%
Des missions intéressantes et une réalisation à la hauteur. Manque peut-être un petit brin de folie et un visuel plus accrocheur.

Entre les missions, vous devrez discuter avec différents persos.

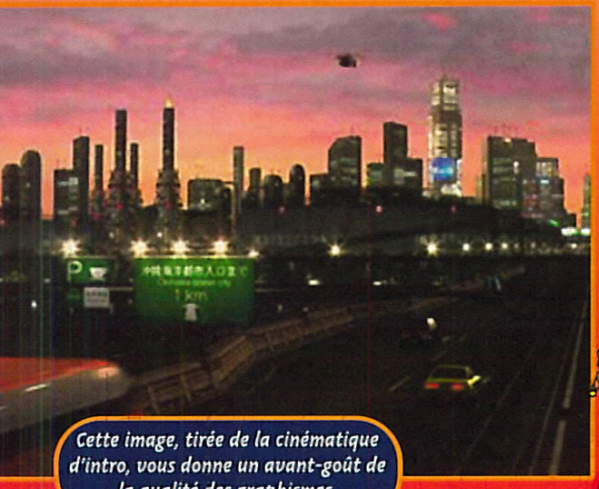
Vous aurez surtout droit à des gros plans de robots durant les combats.

front mission 3™

Vous pouvez vous promener sur un réseau ressemblant fort à Internet, avec e-mails ou programmes à télécharger.

Front Mission 3, dernier épisode d'une série jusque-là réservée au Japon, débarque sous nos latitudes. Ne soyez pas triste si vous n'avez pas vu les anciens épisodes, car ce petit dernier s'avère, à tous les niveaux, être le plus complet de la série et offre en plus une durée de vie jamais vue.

Front Mission, pour ceux qui ne connaissent pas, est un "tactics" en 3D dans lequel vous combattez aux commandes de gigantesques robots (les Wanzers). Dans ce troisième volet, vous jouez le rôle d'un jeune homme qui va se trouver pris dans un scénario incroyable. Simple "testeur" de robots dans une entreprise au début du jeu, il va malgré lui devenir un véritable héros qui devra éliminer un groupe de terroristes dont le but est de déclencher une guerre contre le Japon. Le scénario est relativement linéaire, mais vous pourrez de temps à autre évoluer librement ou faire des choix qui changeront la suite des événements. Vous pourrez, par exemple, vous balader pendant des heures sur le réseau du jeu (une sorte d'Internet très bien réalisé) pour glaner des informations ou, plus important, choisir dès le début de ne pas suivre votre ami, ce qui vous lancera dans un second scénario. Car il existe bel et bien deux scénarios distincts, proposant à eux deux le chiffre faramineux de 129 missions ! Ces dernières consistent en général à diriger de 1 à 4 Wanzers afin d'éliminer les hordes d'ennemis. Ce sont ces Wanzers qui donnent au jeu son style très particulier. En effet, dans les "tactics" classiques, ce sont les manœuvres que vous effectuez pendant les combats qui décident majoritairement de votre victoire. Dans Front Mission 3, le plus important se situe dans les préparatifs. Les Wanzers sont customisables à tous les niveaux, et vous pourrez changer chaque pièce d'arme ou d'armure, ce qui influera évidemment sur leurs caractéristiques. Mais les combats ne sont pas en reste pour autant, avec, en vrac, des coups spéciaux, la possibilité de capturer des ennemis, des munitions à gérer... Un très bon jeu, qui vous occupera des dizaines d'heures.



Cette image, tirée de la cinématique d'intro, vous donne un avant-goût de la qualité des graphismes.

AVIS OUI, MAIS...

Front Mission est un chef-d'œuvre qui risque de ne pas plaire à tout le monde. Moi, par exemple, je suis loin d'être emballé. Malgré ses qualités indéniables (durée de vie faramineuse, scénario excellent...), il devient vite énervant à cause de temps de chargement. Pendant les combats, ce n'est pas trop grave, mais dès que vous surfez sur le "Web", ils sont interminables. De plus, le jeu semble un peu trop facile. Si vous avez aimé Front Mission 2 en japonais, vous serez ravi. Mais si, vous ne jurez que par Final Fantasy Tactics, vous risquez d'être un peu déçu.

CHEUB

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SQUARE
- Éditeur : CRAVE
- TACTICS
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : DUAL SHOCK 2

PRÉSENTATION 92%
Une belle cinématique d'intro et des menus très clairs.

GRAPHISMES 92%
Très fins et colorés, dignes d'un jeu Squaresoft.

ANIMATION 88%
Explosions et mouvements des persos de bonne qualité.

MUSIQUE 88%
Parfaitement intégrée au jeu, elle s'oublie vite.

BRUITAGES 94%
Sans faille.

DURÉE DE VIE 95%
Incroyable. Pas moins de 130 missions vous attendent !

JOUABILITÉ 94%
Très simple et bien pensée.

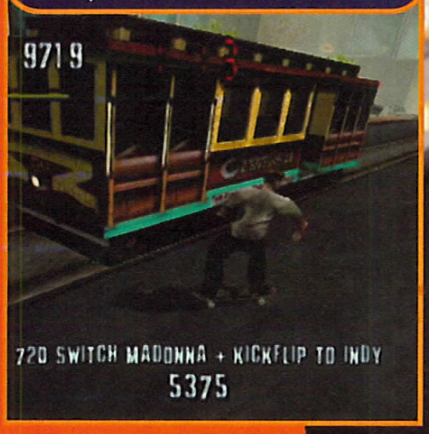
INTÉRET 92%
Un jeu excellent qui renouvelle le genre. Dommage qu'il n'ait pas été traduit.

Depuis sa sortie sur Playstation, Tony Hawk reste l'un des jeux les plus vendus au monde. Et ce succès n'est pas dû uniquement au fait que le nom du meilleur skateur vivant figure sur la jaquette. Voici maintenant la version Dreamcast, avec un nouveau moteur 3D lifté.

"Officer Dick" dans un beau Handplant, qui permet d'avoir une vue globale du premier niveau.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Le tramway est très pratique quand on est à la bourre pour aller au bahut ! Gare à la chute.



Une belle vautre en zoom serré. Switch en bave de jalousie. Le sang, censuré dans la version N64, est ici de retour.

AVIS OUI, MAIS...

Graphiquement, j'attendais mieux de cette version DC. Quoi qu'il en soit, l'adaptation est bonne, la plus belle de toutes... Animations très réalistes des personnages, maniabilité excellente, prise en main rapide, nombre hallucinant de tricks. Bref, du pur Tony Hawk. Mais adapter trois fois de suite le même jeu ne fait pas vraiment avancer le schmilblic. Il aurait fallu ajouter plus que quelques nouvelles pistes audio comme, par exemple, un mode 4 joueurs.

Cela dit, moi, j'adore !

SWITCH

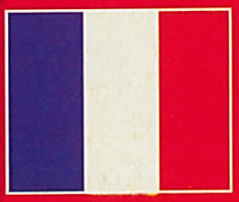
On ne présente plus Tony Hawk, le maître incontesté de la rampe, cet énorme demi-tuyau de bois. Comme tous les passionnés, il a su s'entraîner pour élever ce sport de sauvageon au rang de véritable art. On parle bien sûr de skateboard, que l'on apprend en goûtant à la "saveur" du bitume, et en versant forcément un peu de son sang (NDSR: ce n'est pas Switch qui vous dira le contraire). Heureusement, la technologie et les composants électroniques peuvent nous faire vivre virtuellement ces sensations fortes, agréablement vautré sur son canapé.
Le but du jeu est fort simple, cinq objectifs sont à remplir dans chacun des six niveaux. Chaque objectif atteint rapporte une cassette vidéo. Symbole de la gloire et de la postérité du rideur sponsorisé. Plus on amasse de cassettes, plus le choix des planches s'élargit, vos capacités augmentent et de nouveaux niveaux s'ouvrent.

Les cinq lettres

Vous obtenez deux cassettes après le dépassement d'un score donné, et une si vous trouvez les cinq lettres du mot skate dispersées un peu partout dans les niveaux. Il y aussi cinq objets à grinder ou à détruire (boîtes de carton, panneau "no skate", tables d'école, etc.). Enfin, une dernière cassette est très bien cachée, et il faudra bien étudier le décor pour la trouver. Les cassettes en main, on accède à des compétitions qui se déroulent en trois manches. Chaque manche est notée sur dix par un jury de dix personnes. Le total des points des deux meilleures courses donne votre score final, lequel détermine votre classement. Pour voir la vidéo de fin du jeu, il faudra obtenir la médaille d'or dans les trois compétitions.
THPS contient toutes les figures du skate et de nombreux skateurs pros sont présents aux côtés de Tony Hawk: Chad Muska (la star montante du moment), Elissa Streamer, Bucky Lasek et bien d'autres.
Les décors très détaillés offrent des possibilités encore jamais vues dans ce type de soft.
Fun et doté d'une jouabilité quasi instantanée à l'instar de Mario Kart, THPS permettra aux néophytes de découvrir les joies de la vidéo-glisse.

Tony et sa board fétiche, la Falcon : une histoire d'amour entre un aigle et un faucon...

Les lettres SKATE sont parfois bien planquées. Ici, il faut sauter puis enchaîner sur un grind.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NERVERSOFT
- Éditeur : CRAVE
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (9 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%
Les menus sont bien présentés. Une intro vidéo qui chamboule tout.

GRAPHISMES 89%
Des textures irréprochables, une 3D parfaite.

ANIMATION 92%
Très fluide: la motion capture assure aux rideurs des mouvements très réalistes.

MUSIQUE 90%
La bande-son a été réalisée par plusieurs artistes connus.

BRUITAGES 94%
Chaque revêtement de sol produit un son particulier sous les roues. Trop fort!

DUREE DE VIE 85%
Les challenges sont plutôt variés. Il manque juste un mode 4 joueurs!

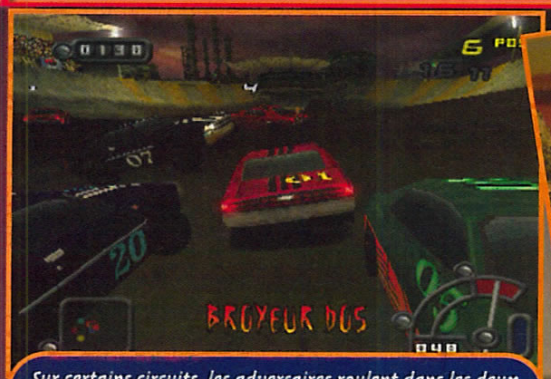
JOUABILITE 92%
Une maniabilité souple, tant au pad analogique qu'à la croix de direction.

INTERET 92%
Tony Hawk reste le meilleur soft dans le style arcade. On aurait pourtant aimé un peu plus d'innovations par rapport à la version N64.

AVIS OUI !

Après la PS et la N64, c'est au tour de la Dreamcast d'accueillir le meilleur jeu de skateboard de tous les temps. Grâce à la puissance de la console, les graphismes sont affinés et bien plus propres. La jouabilité reste la même, c'est-à-dire claire et instinctive. Tous les professionnels de la planche à roulette sont là pour notre plus grand plaisir. Enfin, avec le modem intégré à la console, il est fort probable de voir débarquer un concours. Switch s'entraîne déjà, et je ne vois pas (à part moi) qui serait capable de le battre.

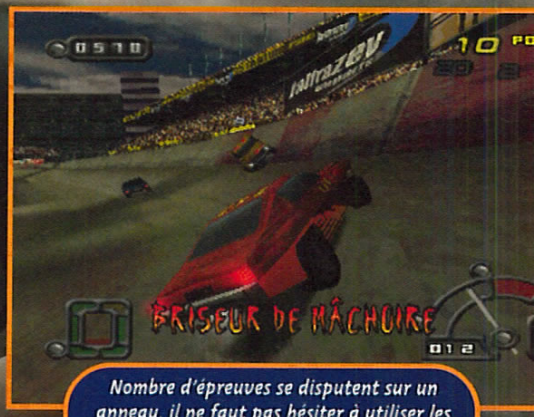
KAEL



Sur certains circuits, les adversaires roulent dans les deux sens. Il faut être vigilant pour ne pas trop ruiner sa caisse.

Quelques courses se déroulent sur une route enneigée.

Des morceaux de carrosserie volent sous le choc.



Nombre d'épreuves se disputent sur un anneau, il ne faut pas hésiter à utiliser les parties relevées pour garder de la vitesse.

DESTRUCTION DERBY RAW

La plupart du temps, les jeux de caisses nous imposent de prendre soin de notre véhicule pour l'emporter... Alors, pour une fois qu'on nous propose de les pourrir, on ne va pas se gêner...

Dans Destruction Derby, vous êtes aux commandes d'un stock-car, et votre objectif est simple : ruiner les caisses de vos adversaires. Pour cela, être un brin bourrin et maîtriser votre véhicule est vivement conseillé, mais il faudra aussi faire preuve d'astuce pour ne pas détruire votre engin avant celui des autres. Ainsi, en alternant les shoots avec l'avant, l'arrière et les côtés, vous augmentez vos chances d'aller au bout...

De la tôle froissée

Pour assouvir votre besoin de défoncer tout ce qui bouge, plusieurs épreuves différentes sont proposées. Si le but principal de chacune est bien évidemment de cartonner un max vos adversaires, des petites subtilités et des mini-challenges permettent aussi de varier les plaisirs et les objectifs.
Par exemple, le mode Carambolage vous invite à disputer une série de 25 courses où pour progresser, il faut non seulement shooter les autres caisses, mais aussi

Il faut trouver le compromis entre points d'accidents et bonne place à l'arrivée.

AVIS OUI, MAIS...

J'avais bien aimé les deux premiers Destruction Derby, mais là je suis un peu déçu. Fini les carambolages géants et les jumps de folie... Il y a moins de carrefours, moins de tremplins, et les courses se déroulent un peu plus comme dans un jeu de caisse classique. Enfin bon, il y a quand même moyen de bien s'amuser, surtout entre potes, le jeu est assez réussi graphiquement et les nombreuses options permettent de ne pas décrocher tout de suite.

ZANO

terminer premier. C'est donc le total des points d'accidents et la position sur la ligne d'arrivée qui détermine le podium, et qui permet de passer à la course suivante, ainsi que de débloquer des véhicules cachés. Un autre mode nommé "Écraser pour du blé" propose un challenge équivalent, mais l'objectif est de gagner un max de fric. Pour cela, vous devez mettre vos adversaires sur le toit et leur faire exécuter de jolies figures artistiques Avec l'argent, vous pourrez vous offrir de nouvelles caisses ou booster leurs performances (vitesse, tenue de route, etc.).

Carambolages

Le troisième mode, s'il peut se jouer seul, est cependant destiné aux parties entre copains. On retrouve des épreuves similaires aux deux modes en solo, mais on peut aussi se livrer à de nouveaux petits challenges, à deux, trois, ou quatre. Par exemple, une variante du mode Carambolages propose de participer à un gigantesque carton dans une arène, où shooter un adversaire rapporte des points et se faire toucher en enlève. De même, cette épreuve peut se disputer sur le toit d'un building, pousser les autres voitures dans le vide étant bien sûr l'attraction principale de ce mode. Pour finir, on peut se détendre avec le mode "Passe la bombe": il faut toucher l'adversaire pour lui refiler une bombe, un compte à rebours indiquant le temps restant avant l'explosion...

Un jeu bien ficelé

Outre le choix important de modes et de circuits, ce Destruction Derby propose aussi une gamme assez conséquente de véhicules. Quelques-uns sont disponibles au début, mais au fur et à mesure que l'on enchaîne les victoires, on débloque de sacrés monstres d'acier. Les meilleurs casse-cou qui trouveront les dernières voitures cachées pourront même se prendre pour des flics cascadeurs avec le véhicule de police...
Sur le plan technique, ce dernier volet ne se démarque pas trop de ces prédécesseurs. Les voitures sont correctement modélisées, et les déformations qu'elles subissent lors des chocs sont assez bien faites. Les décors ne sont pas vraiment fins et lisses, mais l'ensemble reste cependant correct et agréable à l'œil. Enfin, la sensation de vitesse est bien retranscrite, le pilotage est aisé, et il faut bien une bonne dizaine de véhicules à l'écran avant de faire ralentir l'animation... Bref, ce Destruction Derby est digne des précédents volets, relativement beau et bien fourni en modes de jeu, mais les adeptes lui reprocheront peut-être d'être un peu moins sauvage.

En Multijoueur, c'est la castagne!

TOUT CASSER

Ceux qui ont joué au précédent volet le savent: si on froisse un peu de tôle lors des courses, les arènes sont fortement conseillées pour transformer en épave n'importe quel véhicule.

Les concurrents s'élancent des bords de l'arène, et souvent, c'est au centre que tout le monde se retrouve...

Lorsque l'avant de la voiture commence à morfler sévère, c'est en marche arrière qu'il faut cogner ses adversaires.

En haut des immeubles, l'adversaire est une proie facile à balancer dans le vide.

En mode Bombe, il faut shooter les autres véhicules pour leur refiler la charge explosive.

Le mode Vampire est basique: vous touchez, vous marquez des points, on vous touche, vous en perdez.

DESTRUCTION DERBY RAW

FIGURES DE STYLE

On ne fait pas toujours ce qu'on veut avec sa voiture. Shooter un adversaire, se prendre un coup de pare-chocs inattendu ou une bosse vicieuse placée au bon endroit peuvent occasionner de jolies acrobaties et quelques égratignures sur votre belle carrosserie.

Le "briseur de mâchoire" se fait en cognant violemment un adversaire qui n'avance pas. Cependant, il est quelquefois difficile de garder le contrôle

Voilà à quoi joue Cheub tous les matins sur le périph.

Lorsque l'on passe sur une bosse à pleine vitesse, on s'envole quelques instants. Les réceptions ne sont malheureusement pas souvent très propres...

Voici ce qui arrive lorsqu'un concurrent vous heurte de plein fouet sur le côté.

Comme dans les volets précédents, les carrefours sont toujours des lieux dangereux.

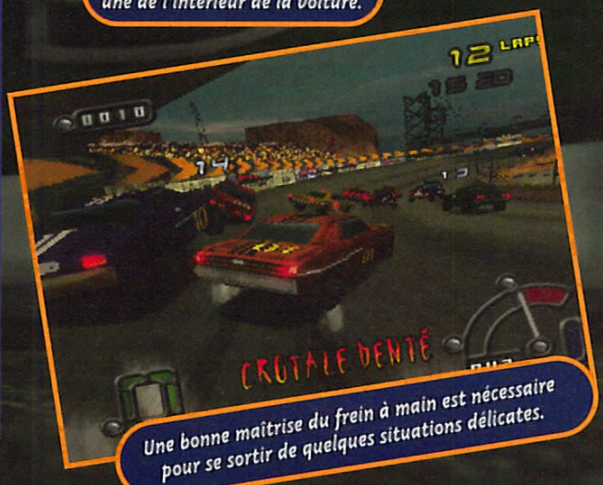
AVIS OUI, MAIS...

Destruction Derby Raw a su se faire attendre... Mais le voici enfin ! Les modes de jeu sont encore plus nombreux qu'avant. Désormais, on va pouvoir s'affronter sur les toits, ce qui rend les choses encore plus difficiles.

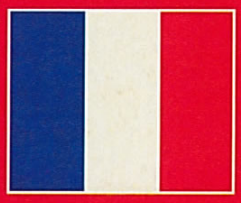
Le mode Bombe m'a bien fait kiffer. Le principe du jeu a subi des variantes sans véritablement changer. Moi, je lui trouve un peu moins de pêche qu'avant. Les carambolages un peu moins spectaculaires et les angles de Replay pas très bien choisis... Mais bon, je deviens sûrement difficile avec le temps, et tous les fans de DD aimeront sûrement.

SWITCH

Trois vues sont proposées, dont une de l'intérieur de la voiture.



Une bonne maîtrise du frein à main est nécessaire pour se sortir de quelques situations délicates.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : STUDIO 33
- Éditeur : PSYGNOSIS
- STOCK-CAR
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK MULTITAP
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 85%

Une petite cinématique et des menus assez sympas...

GRAPHISMES 86%

Assez réussis, mais quelques décors manquent de netteté et de précision.

ANIMATION 87%

Le défilement de la route et du décor est correct, même à plusieurs joueurs.

MUSIQUE 82%

Du métal bien gras et répétitif, on aime ou non...

BRUITAGES 80%

L'essentiel est là : bruits de moteur, tôle froissée et crissements de pneus...

DUREE DE VIE 90%

Le nombre de modes, d'options et de secrets est très satisfaisant.

JOUABILITE 86%

La conduite est assez facile, mais faire de bons cartons demande de l'entraînement.

INTERET 85%

DD s'avère toujours très sympa et particulièrement défoulant. Mais cette nouvelle version a perdu un peu de pêche et de brutalité.

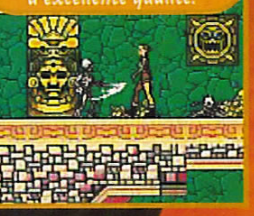
TOMB RAIDER

C'est maintenant au tour de la portable de Nintendo d'accueillir la belle Lara Croft. Les adeptes d'aventure/plates-formes sur Gameboy vont pouvoir s'en donner à cœur joie, car cette conversion réunit tous les ingrédients qui font le charme de la série...

Décidément, la Gameboy nous étonnera toujours. En guise d'introduction, on assiste à une série de diapositives vraiment réussies présentant l'histoire et les premiers objectifs. Ensuite, on plonge directement dans le vif du sujet et dans l'univers de Tomb Raider, puisqu'on se retrouve dans un vaste temple peuplé d'ennemis en tout genre. Portes fermées, leviers, échelles, passages secrets... tout y est, y compris les mouvements de Lara. En effet, la belle peut courir, sauter, grimper, s'agripper à une paroi... et elle peut, bien sûr, tirer avec des armes. Ses déplacements sont fluides et réalistes, et lorsqu'elle se cogne, elle tombe et se relève avec grâce. Pour ce qui est de l'histoire, on évolue toujours dans un univers très archéo-mystique, où les légendes et la magie occupent une place importante. On voyage dans différents pays, et les graphismes reproduisent fidèlement les lieux où se déroule l'action (temples aztèques, pyramides...).
Pour ce qui est du jeu lui-même, l'essentiel consiste à actionner des interrupteurs, ouvrir des portes, monter et descendre aux divers étages des temples, et shooter tout ce qui bouge.
Au final, ce Tomb Raider Gameboy s'avère très réussi et il n'a pas grand-chose à envier aux autres volets sur les consoles plus puissantes (mis à part les graphismes, bien sûr). L'ambiance est bien retranscrite, l'aventure s'avère longue et complexe et promet de bonnes heures de prise de tête...

Le maniement de Lara n'est pas aussi délicat que sur les autres consoles.

Préparez-vous à actionner des leviers et encore des leviers avant de terminer le jeu.



Les décors sont relativement variés, et toujours d'excellente qualité.

Les séquences de diapositives sont d'une qualité remarquable.

AVIS TROP OUI !

Les Tomb Raider, j'en ai presque fait une overdose. Mais là, il faut reconnaître que cette version Gameboy est une pure réussite, et que la portable de Nintendo est vraiment bien exploitée. De plus, la jouabilité est très bonne, ce qui n'était pas le cas des autres volets de la série. Certes, il y aura toujours des sceptiques pour dire que le jeu se résume à actionner des leviers et grimper à des échelles, mais la qualité globale de ce jeu ravira les adeptes du genre. Bref, prendre du plaisir à jouer avec Lara n'est pas qu'une question de bits.

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CORE
- Éditeur : THQ
- AVENTURE/PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRÉSENTATION 89%
Menus ultra simples. Séquences diapos remarquables.

GRAPHISMES 89%
La Gameboy s'en sort bien. Seuls quelques ennemis sont moyens.

ANIMATION 92%
Lara bouge super bien. Aucun ralentissement.

MUSIQUE 85%
Des thèmes peu variés, mais qui collent bien à l'ambiance.

BRUITAGES 82%
Peu nombreux, mais l'essentiel y est : bruits de pas, tirs...

DURÉE DE VIE 90%
Vaste, complexe, de nombreuses heures de jeu en perspective.

JOUABILITÉ 83%
Un temps d'adaptation, mais ensuite, ça roule.

INTÉRET 91%
Beau, long, captivant, c'est un vrai Tomb Raider et un hit de plus pour la Gameboy.

DRAGON VALOR

Parfois, les ennemis se dotent également de magie. Renversant!

Sorti au Japon à Noël dernier, Dragon Valor arrive enfin en version officielle. Aucune nouveauté à signaler, si ce n'est les textes en anglais enfin compréhensibles par tous. Action 3D, plate-forme, magie, beat'em up... Namco nous sert la grande salade de l'été.

Dans les marécages, prenez garde aux plantes et aux mantes religieuses.

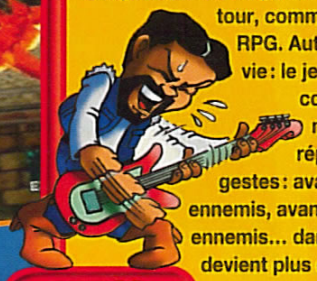
Si le scénario en japonais nous avait échappé, celui de cette version officielle est bien plus clair. L'histoire se déroule il y a bien longtemps, quand AHL n'était qu'un adolescent, au temps des dragons. Pour venger sa famille, Clovis, un jeune chevalier, jure d'exterminer un à un tous les dragons du pays. Pour cela, il va parcourir différentes contrées qui sont autant de niveaux dans le jeu. L'histoire se déroulant sur plusieurs générations, vous allez incarner successivement les différents membres de la famille: Clovis, pour commencer, puis, suite à un mariage avec Carolina, vous poursuivrez l'aventure avec leur enfant, Kodel. Chaque personnage récupère, au cours du jeu, différents objets qui se placent automatiquement dans l'inventaire du joueur. Ils sont de plusieurs sortes: les pièces d'argent ou d'or, qui permettent de faire des achats dans les boutiques, les objets comme des fioles, pour augmenter les points de vie et de magie, et enfin les livres. Ces derniers permettent d'apprendre de nouveaux sorts magiques, mais aussi de gonfler vos connaissances en la matière, vous rendant ainsi plus puissant. Ces sorts se transmettent de génération en génération. Pratique! Votre personnage dispose également de plusieurs attaques qu'il apprend en début de partie. Des Combos font également partie du jeu et permettent de frapper plusieurs fois de suite un adversaire sans qu'il puisse riposter. Côté aventure, le jeu se contente d'être une simple partie de plates-formes agrémentée de nombreuses séquences de beat'em up qui, à la longue, lassent considérablement. Dragon Valor n'en est pas pour autant un mauvais jeu. Il plaira à tous ceux qui aiment les plates-formes et l'action en 3D.

Un adversaire coriace, car très rapide et doté d'attaques fulgurantes. Attention également à son crochet!

Le long du port, on fait parfois des rencontres surprenantes, comme ce crabe gigantesque.

AVIS OUI, MAIS...

Dragon Valor est un jeu d'action 3D sympathique. Exit le côté RPG, place à l'action. Ici, comme dans un bon Zelda, on se bat à coups d'épée et en temps réel. Pas de phases de combat au tour à tour, comme trop souvent dans les RPG. Autre bon point, la durée de vie: le jeu tient sur deux CD et comporte bon nombre de niveaux. Par contre, on répète souvent les mêmes gestes: avancer, frapper les ennemis, avancer, frapper les ennemis... dans certains niveaux, cela devient plus que lassant.



NIIICO

DRAGON'S LAIR

Si la plupart des demi-boss sont d'affreux costauds, les boss de fin de niveau sont tous des dragons. Si, dans les premiers temps, on en vient facilement à bout, il faudra par la suite disposer de l'ensemble de ses points de vie et de magie pour être certain de l'emporter.

Volef est très costaud mais n'a rien dans la tête. Quelques Combos bien placés suffiront à le détruire.

Rage, le premier dragon du jeu, sera le fruit de votre vengeance. Vous comprendrez pourquoi en le terrassant.

Vous ne rêvez pas, ce dragon est bien rose. Etudiez ses déplacements pour mieux le combattre.

AVIS OUI, MAIS...

Dragon Valor mélange habilement le RPG et le beat them all. Les graphismes sont de bon ton et les musiques, vraiment merveilleuses. De plus, le fait de vivre la saga d'une famille génération après génération est une excellente idée. Mais au bout de deux heures, on s'ennuie ferme. Ce titre est beaucoup trop linéaire et il n'y a aucun rebondissement. Ensuite, le système d'armes et d'items est vraiment mauvais. Et je ne parle pas des commerces où il faut lire d'interminables conversations. Ce titre aurait pu être un top, si l'interface avait été plus travaillée...

KAEL

Ce scorpion géant est plus gros que dangereux. Méfiez-vous quand même du poison qu'il vous crache à la tronche.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAS ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRÉSENTATION 85%

Une belle intro en images de synthèse. Un écran d'options dépouillé mais efficace.

GRAPHISMES 81%

La qualité des décors varie avec les niveaux. Pas mal de pixélisation.

ANIMATION 85%

Les mouvements des persos sont nombreux et assez bien décomposés.

MUSIQUE 78%

Rien de grandiose mais elle rythme le jeu convenablement.

BRUITAGES 75%

Le strict minimum. On aurait aimé une ambiance plus poussée.

DURÉE DE VIE 90%

Bien qu'on progresse sans encombre, les niveaux sont nombreux.

JOUABILITÉ 90%

La prise en main est rapide et les personnages répondent bien.

INTÉRET 82%

Dragon Valor est un bon jeu d'action 3D. Dommage que les séances de beat'em up finissent par lasser.

Mégahit

STAR WARS — EPISODE I — RACER

La fameuse course de pods inspirée de l'Épisode I débarque enfin sur Dreamcast ! Sega avait fait des merveilles pour la version arcade de ce titre, mais là, ce sont les studios LucasArt qui se sont chargés de l'adaptation sur Dreamcast...

BIG JUMP

A de nombreuses reprises, vous aurez l'occasion d'envoyer votre vaisseau bien haut dans les airs. De plus, lors de certains sauts, on est obligé d'enclencher un Boost pour traverser le vide. Préparez-vous à admirer le paysage...

Certains tremplins vous font décoller juste pour le plaisir. Il n'y a pas de vide à franchir.

Quelquefois, sans Boost, ça ne passe pas. Il faut aussi penser à rester dans l'axe...

Votre pod peut s'endommager lors de l'atterrissage.

Tout comme dans WipEout, le but du jeu est simple : aux commandes de votre engin (un pod), vous devez foncer sur divers tracés futuristes. Opposé à une dizaine d'autres pilotes, il va vous falloir maîtriser votre véhicule, mais aussi déjouer les divers pièges des circuits. Ainsi, chaque course propose sont lot de raccourcis, de tremplins, de portes qui s'ouvrent et se ferment, mais vous croiserez aussi des éboulements de pierres et des météorites...

Tout à l'instinct

La vitesse de votre engin est tout simplement hallucinante, et plus vous avancerez dans la compétition, plus vous pourrez augmenter ses performances en achetant de nouvelles pièces. Son maniement est très simple : accélération, freinage, virage et Boost pour faire grimper le compteur de vitesse. Cependant, le tracé des circuits, les virages serrés, les bosses et les divers obstacles obligent le pilote à être constamment attentif. Des choix rapides s'imposent pour éviter les chocs, souvent fatals pour votre monture. De même, les turbines chauffent si on abuse des

Certaines circuits vous font passer sur l'eau. Le comportement du pod s'en trouve légèrement modifié...

DES VUES DIFFÉRENTES

Plusieurs vues sont proposées : deux extérieures, qui favorisent la précision du pilotage et le placement dans les courbes, ainsi que deux intérieures, qui procurent beaucoup plus de sensations, mais aussi beaucoup plus de touchettes...

Cette vue intérieure offre une très bonne sensation de vitesse, mais le gabarit de l'engin est difficile à apprécier.

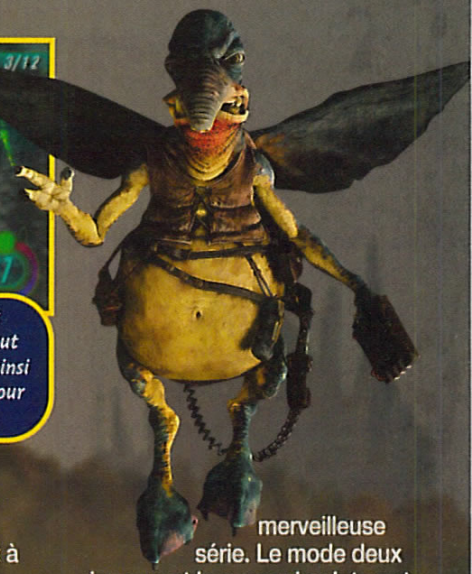
La vue juste derrière le vaisseau est le bon compromis entre sensations et précision.

Une caméra permet de se placer à la place du pilote. On voit ainsi le faisceau d'énergie entre les deux turbines.

Le nombre de tunnels est particulièrement conséquent...

Ce tunnel change légèrement le maniement de l'engin : on peut se déplacer de droite à gauche ainsi que de haut en bas. Très utile pour éviter les météorites !

Le mode deux joueurs permet de courir sur l'ensemble des circuits du championnat Solo.



Boosts, et il faut alors presser simultanément les deux gâchettes du pad pour réparer...

De longues épreuves

Trois séries de sept courses sont accessibles, et il faut bien sûr terminer chacune aux premières places pour avoir le droit de disputer l'épreuve suivante. Quatre courses supplémentaires sont accessibles, mais ce sont des défis particulièrement relevés, qui ne pourront être couronnés de succès que si votre engin est au maximum de ses possibilités. Les courses se disputent en trois tours, mais leur durée est particulièrement conséquente, voir épuisante quelquefois. En effet, si certaines épreuves se bouclent en un peu plus de trois minutes, d'autres vous demanderont presque dix minutes d'attention... Ainsi, si habileté et précision sont de rigueur, endurance et self-control vous aideront aussi beaucoup...

Star Wars dans son salon

Sur le plan visuel, la Dreamcast démontre une fois de plus ses impressionnantes capacités. Si un brouillard est souvent perceptible et si certaines textures paraissent un peu simplistes, on assiste cependant à de beaux effets, et les différents éléments (neige, eau, sable...) sont particulièrement bien imités. Certaines courses vous feront voyager à travers des décors de type polaire, tandis que d'autres vous emmèneront sur la planète Tatooine... La sensation de vitesse est totale grâce à un défilement d'une fluidité quasi parfaite, les courbes et les énormes jumps s'enchaînent à une vitesse folle... De plus, quelques effets originaux viendront surprendre les pilotes, comme, par exemple des tunnels sans pesanteur dans lesquels votre vaisseau flotte totalement, ou bien la traversée de nuages collés à la surface d'un lac...

C'est pas l'arcade...

En dépit de ses nombreuses qualités, ce Star Wars Racer n'est pas aussi réussi que la version arcade. Mais bon, les graphismes et la musique, tirée des bande-son du film, permettent tout de même de se plonger dans l'univers de cette merveilleuse série. Le mode deux joueurs et la connexion Internet permettant de comparer ses scores avec les "racers" du monde entier promettent de belles heures de bagarre à plus de 400 km/h. De plus, une rumeur persistante laisse entendre que la version européenne bénéficiera d'un mode de jeu en réseau via le Web... Une affaire à suivre de près ! Bref, Star Wars Racer possède bon nombre d'atouts pour séduire les adeptes de sensations fortes. La Dreamcast se dote enfin un titre capable de rivaliser avec WipEout...

Il faut régulièrement acheter de nouvelles pièces pour son pod, afin de suivre la cadence des concurrents.

STAR WARS —EPISODE I— RACER

Toucher les autres concurrents détériore votre machine.

Certains tunnels s'avèrent riches en couleurs et en lumières plutôt "flashy". Kael nous a fait une crise d'épilepsie...

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : LUCASARTS
- Éditeur : SEGA
- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

INSPECTION DE SON POD

Entre deux courses, on peut observer l'état de sa machine et voir ses droïdes en train de réparer. Une option un peu gadget mais amusante, et surtout très bien réalisée...

Anakin s'approche de son vaisseau...

Un petit zoom, et il peut voir son droïde à l'œuvre...

Une petite rotation bien dosée, et il contrôle l'état de son cockpit...

AVIS OUI !

C'est pas la version arcade, certes, et c'est bien dommage... Mais il y a vraiment de quoi s'amuser avec ce Star Wars Racer. Bon, la Dreamcast n'est pas au maximum de ses capacités graphiques, mais la qualité de l'animation et la facilité avec laquelle se dirige le pod permettent vraiment d'obtenir de très bonnes sensations de vitesse, et ce très rapidement. Alors, si le genre vous attire et si Star Wars ne vous donne pas de boutons, il n'y a aucune raison de se priver de ce titre !

ZANO

AVIS OUI, MAIS...

Star Wars Racer est sans doute le jeu le plus speed sur Dreamcast. On se demande même comment il est possible de s'en sortir. Les circuits sont nombreux, certains passages sont démentiels, et la difficulté est progressive, histoire de se faire la main. Mais graphiquement, le jeu est trop proche de la version N64, qui a plus d'un an maintenant. On constate de nombreux effets de brouillard censés faire disparaître le clipping, mais qui deviennent très gênants lors des virages. Dommage ! Si vous aimez la saga, foncez, sinon, essayez-le avant.

KAEL

PRESENTATION	*Une bonne cinématique, avec la musique de Star Wars... Bonne ambiance.*	90%
GRAPHISMES	*Fins et assez jolis, mais on a vu mieux sur Dreamcast. Brouillard persistant...*	91%
ANIMATION	*Rien à redire, la sensation de vitesse est excellente.*	95%
MUSIQUE	*Les thèmes classiques de Star Wars... Quand on aime, c'est le pied total !*	94%
BRUITAGES	*Le bruit du pod est excellent, et les tunnels occasionnent de belles résonances.*	88%
DUREE DE VIE	*Avec le Multijoueur et le jeu en ligne, gare aux crampes.*	85%
JOUABILITE	*Manier le pod est facile. Avec un pad un peu moins sensible, ce serait le top.*	92%

INTERET

Pas aussi scotchant qu'un WipEout, mais les sensations sont là. C'est presque beau, ça va vite, c'est maniable... et c'est Star Wars !

91%

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO
recycle
NEUFS & RECYCLÉS
ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Iss Pro	49 F	Versailles	99 F	Monde des Bleus	169 F
Legacy of Kain	49 F	Metal Gear	119 F	Special OPS	199 F
Colony Wars	69 F	Resident Evil 2	119 F	Syphon Filter	199 F
Fifa 98	69 F	Crash Bandicoot 3	129 F	Final Fantasy 8	219 F
Formula One 97	69 F	Dino Crisis	169 F	James Bond	219 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* DREAMCAST
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

UEFA Striker	139 F	Speed Devils	169 F	Virtua Str. 2000	199 F
Dynamite Cop	169 F	Revolt	179 F	SoulCalibur	219 F
Power Stone	169 F	Sonic Adventure	179 F	Tomb Raider 4	249 F
Ready 2 Rumble	169 F	Deadly Skies	199 F	Rayman 2	269 F
Sega Rally 2	169 F	Soul Reaver	199 F	Crazy Taxi	279 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

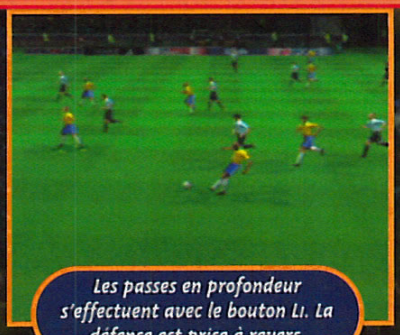
THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/06/2000.
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP

Les ralentis sont de très bonne qualité.


Les passes en profondeur s'effectuent avec le bouton L1. La défense est prise à revers.

FOOTBALL SPECTACLE

Certains mouvements et phases de jeu méritent l'attention des spectateurs. Voici quelques actions d'anthologie.

Le coup du sombrero est un geste très difficile à réaliser en cours de match. Utilisez les boutons R2 et L2 pour effectuer des dribbles déroutants.

Voici Parlour, d'Arsenal, qui traverse bien le ballon au moment de la frappe au but.

Le retourné n'est pas un geste donné à tout le monde.

La roulette permet de faire disparaître le ballon du champ de vision de votre adversaire direct.

La reprise de volée doit être ajustée dans un parfait timing. Le résultat n'est pas toujours concluant.

Les débuts de la Playstation 2 n'ont, pour le moment, pas entraîné de cascade de compliments quant à la qualité de ses softs. C'est au tour de Fifa Soccer, entièrement en japonais, de débarquer pour convaincre les joueurs du monde entier des capacités de la petite merveille de Sony.

L'introduction du jeu nous présente le parrain officiel de ce nouveau Fifa. Il s'agit de Nakata, la vedette de l'équipe nationale du Japon qui joue actuellement à l'AS Roma. La qualité de cette petite séquence est assez remarquable, même si elle ne bouleverse pas le genre. Le premier écran de sélection offre un choix assez conséquent de modes de jeu. Le premier correspond à une rencontre amicale pour laquelle vous choisissez une équipe parmi les meilleurs clubs d'Europe. Vous pouvez également choisir une sélection nationale parmi les plus titrées. Ce mode permet de disputer rapidement une rencontre de haut niveau. Le deuxième menu de sélection propose de participer à la Coupe du monde selon les règles de la Fifa. Les phases éliminatoires succèdent donc aux phases de poules comme dans la réalité. Le mode suivant propose de disputer un tournoi de premier plan entre équipes nationales de joueurs de moins de 23 ans; un mode spécifiquement développé pour le marché japonais, friand de cette catégorie de compétition.

On est les champions!

Dans le mode League, vous disputez au choix l'un des championnats européens. A noter l'inexplicable absence du championnat français dans cette sélection. Pour terminer, on a droit au traditionnel Entraînement pour apprendre à maîtriser toutes les finesses du football virtuel: coups de pied arrêtés, dribbles, reprises de volée...

Tout ça c'est très bien, mais à quoi ça ressemble (©AHL 2000)? Dès les premières minutes de jeu,

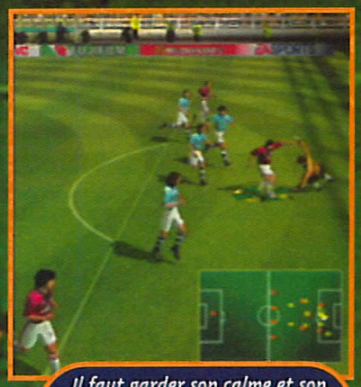
Les duels aériens sont courants. Appuyez un peu à l'avance sur X pour jouer les ballons dans les airs.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Fifa est magnifique. C'est un régal de voir évoluer, sur les plus belles pelouses de la planète, les meilleurs footballeurs... à l'exception de quelques grosses licences. Les options très complètes offrent une liberté d'action hors match de premier plan. Reste que ce volet sur PS2 ne corrige pas les défauts de ses prédécesseurs. Même si l'inertie des joueurs et le retard dans la touche ont été retravaillés, il reste de gros points noirs concernant la jouabilité. Les centres sont très approximatifs et, malgré le système de curseur, il est difficile de développer des actions originales.

TOXIC

L'Entrainement est un passage obligé pour quiconque veut maîtriser les commandes de Fifa.



Il faut garder son calme et son sang-froid pour tromper la vigilance du gardien.

les graphismes sautent littéralement aux yeux: joueurs bien détaillés et environnement de match particulièrement soigné. Les couleurs manquent un poil de pêche, mais le réalisme visuel est de tout premier plan. Il suffit de sélectionner la caméra la plus éloignée de l'action pour se croire en pleine retransmission à la télévision. L'ensemble des animations est réussi, avec des mouvements techniques parfaitement retranscrits. Les options sont, comme à l'accoutumée dans les Fifa, très complètes et précises. Vous choisissez le niveau de jeu et vous ajustez les options audiovisuelles comme bon vous semble, avant d'élaborer vos choix tactiques. Il faut noter que ce Fifa est également le premier jeu PS2 à utiliser de l'antialiasing.

AVIS OUI, MAIS...

Voilà un beau jeu de foot! Que ce soit les joueurs et leur animation, le terrain ou la gestion des caméras, on en prend plein les yeux. Pad en main, on oublierait presque que c'est un Fifa, car le jeu offre des possibilités tactiques et un confort que ses prédécesseurs n'avaient pas. Mais bon, lorsque l'on augmente le niveau de jeu, ça va toujours vite, trop vite... Enfin bref, malgré les défauts habituels relatifs à la série Fifa, il se passe enfin quelque chose sur la PS2, on commence enfin à entrevoir ce que la bécane à sous le capot...

ZANO

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA SPORTS
- FOOTBALL
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%

Très classe et toute empreinte de haute technologie (© Nelson Monfort 2000).

GRAPHISMES 94%

Très bien travaillés. Les joueurs ont un corps en 3D réussi.

ANIMATION 92%

Elle varie selon la vitesse et l'angle de vue choisis. Quelques ralentissements.

MUSIQUE 88%

Les thèmes sont plutôt enjoués et bien choisis. Mais rien de transcendant.

BRUITAGES 84%

Le public manque de ferveur. Les bruitages sur la pelouse sont assez réalistes.

DUREE DE VIE 90%

C'est le jeu à deux qui justifie la note. Les autres modes restent conventionnels.

JOUABILITE 85%

Des efforts ont été faits pour rendre ce Fifa Soccer plus jouable.

INTERET 88%

Ce Fifa est un exploit technologique. La PS2 commence à laisser entrevoir ses capacités. Nous attendons avec impatience ISS PS2 pour la confrontation.

DE SANG FROID

Annoncé comme l'un des gros titres de l'été sur Playstation, De Sang Froid va aussi sûrement s'imposer comme l'un des meilleurs casse-tête estivaux. En réunissant dans un même titre des phases de jeu de type Resident Evil et des énigmes rappelant les Chevaliers de Baphomet, Revolution Software assurera aux vacanciers (et aux autres) le maintien en éveil de leurs cellules grises...

Vous incarnez une sorte d'agent secret spécialisé dans les missions solo musclées et à haut risque. Vous débutez l'aventure ensanglanté, ligoté sur une chaise, et vous subissez un interrogatoire musclé. Votre bourreau, à coups de seringues bien garnies d'une sauce stimulante, vous force à vous souvenir de vos dernières missions. C'est donc sous forme de flash-back que l'action se déroule, entrecoupée de scènes cinématiques aussi floues que votre esprit. Ainsi, au fil du jeu, vous allez tenter de reconstituer votre histoire depuis votre première mission et essayer de comprendre comment vous vous êtes retrouvé dans cette galère.

Hollywoodien

Lors de la conception du jeu, les créateurs déclarent s'être fortement inspirés du septième art. Force est de constater que quelques indices ou événements rappellent certains films connus : par exemple, le fait que vous soyez un agent britannique et que vous infiltriez une base russe peut faire penser à James Bond, ou bien, la sauce stimulante que vous injecte votre bourreau peut rappeler les malheurs de Mel Gibson dans "Complots"... De même, le découpage des missions peut s'apparenter aux scènes d'un film. Pour couronner le tout, les développeurs affirment avoir utilisé un nombre d'angles de caméra très important, mais, en règle générale, si la profondeur de champ est impressionnante, les scènes d'action manquent un tantinet... d'action. Enfin, l'histoire se déroule dans un univers futuriste, où vos ennemis seront à tour de rôle des humains où des machines.

Le fond de jeu ne déroutera pas les adeptes des Resident Evil-Like. Il consiste à passer la plupart de son temps à fouiller le moindre recoin de chaque pièce, à la recherche d'objets, d'indices, ou de passages. Cette recherche incessante est malheureusement compliquée par les déplacements un peu hasardeux du personnage, qui font qu'on se laisse facilement piéger par les quelques énigmes un peu sournoises. Elles ralentissent souvent la progression, mais, en général, c'est souvent une manipulation ou une utilisation astucieuse de votre Remora qui vous sortiront d'affaire. Le Remora est une sorte d'ordinateur portable miniaturisé et super perfectionné qui permet, entre autres, d'envoyer des mails, d'entrer dans les programmes informatiques ennemis, ou d'obtenir des informations sur des éléments clés de l'aventure. Les objectifs de vos missions sont en général assez classiques : sauver un équipier, introduire un virus informatique, ou désamorcer une bombe...

Plein les yeux

Sur le plan visuel, De Sang Froid est très réussi, voire même quelquefois impressionnant. Bon, comme chaque plan est fixe, il est nettement plus facile de faire de beaux décors que lorsque cela bouge, mais reconnaissons que, là, ça jette. La 3D est bien profonde les jeux de lumière en temps réel sur le personnage sont du plus bel effet. Côté bande-son, on est assez loin du cinéma, mais les quelques notes angoissantes qui viennent ponctuer les moments forts des missions confèrent une bonne atmosphère au jeu. Au final, ce titre possède de sérieux atouts pour séduire les adeptes des Resident Evil-like, mais certains défauts, comme la maniabilité approximative et l'aventure un peu trop linéaire, risquent d'en décevoir certains. De plus, les fans des Chevaliers de Baphomet ne s'y retrouveront pas trop, les énigmes et l'histoire n'ayant pas autant de d'originalité et de créativité...

AVIS OUI, MAIS...

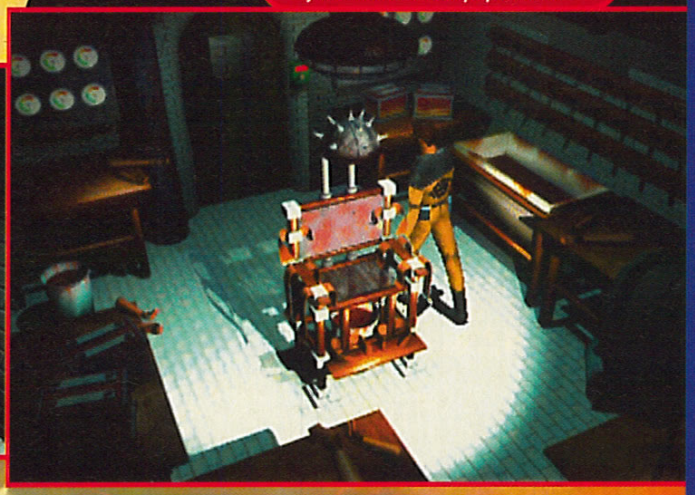
De Sang Froid possède d'indéniables atouts pour séduire les joueurs. Le scénario est bien ficelé, le visuel soigné, et la durée de vie s'annonce très satisfaisante. Cependant, la version que nous avons testée ne nous permet pas d'affirmer que ce titre tiendra ses promesses et permettra au joueur de prendre plaisir pad en main. Avant de l'acheter, il sera donc prudent de vérifier que les problèmes d'animation du personnage ont été résolus. Personnellement je pense qu'on peut faire confiance à Revolution Software et à Sony pour arranger ça, mais sait-on jamais...

ZANO

Certains décors sont magnifiques et animés, comme par exemple l'eau qui ruisselle.

Les grottes sont sombres, et il est parfois difficile de juger si l'homme en face de vous est un ami ou un ennemi.

On vous laisse imaginer ce qu'on peut faire avec un tel équipement...



Votre personnage se trouve généralement assez loin de la caméra. Ici, c'est l'un des rares moments où l'on peut le voir de près.

TUER, ASSOMMER, RUSER

Les phases de shoot sont assez fréquentes. Bon nombre de gardes se mettront en travers de votre route, et il faudra en général régler le problème au gun. Cependant, pour être discret et ne pas alerter les gardes aux alentours, il est possible d'assommer vos ennemis en leur donnant un coup de poing dans la nuque. Enfin, d'autres petites épreuves d'habileté vous apprendront à éviter lasers et autres tirs et à miner des robots blindés...

En ouvrant une porte, on se retrouve souvent nez à nez avec des gardes armés jusqu'aux dents...

Certains adversaires s'accroupissent pour éviter vos tirs. Faites de même pour les plomber!

Pour éviter de se faire shooter par les robots, il faut se cacher et mettre des mines sur leur trajectoire.

Le temps joue parfois contre vous. Ici, vous disposez de 25 minutes pour désamorcer une bombe, ou retarder sa minuterie...

AVIS OUI, MAIS...

Ceux qui aiment les jeux retors vont se réjouir, De Sang Froid arrive ! Avec Zano, on a joué sur la version bêta, sans notice et sans aide, on a donc galéré. Contrairement à Resident Evil, ici, les énigmes sont "réalistes". Le jeu semble long (une dizaine d'heures pour les bons joueurs), et les cinématiques viennent agréablement rythmer le scénario. Par contre, il souffre de gros problèmes d'animation (qui devraient être corrigés), et les doublages en français ne sont pas convaincants. Ajoutez un manque de diversité des ennemis et un armement limité, et vous obtenez un bon jeu, sans plus.

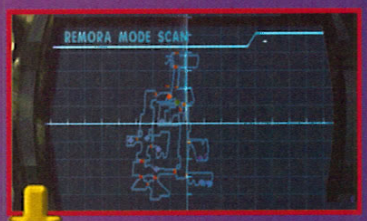
CHEUB

Si vous ne bloquez pas l'un des deux ascenseurs de ce niveau, des robots viendront vous refroidir.

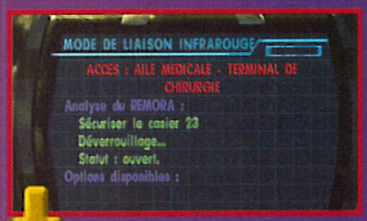
DE SANG FROID

LE REMORA

C'est votre ordinateur portable, de la taille d'une montre. Vous pouvez le connecter sur toutes sortes d'appareils pour émettre des messages ou recueillir des données importantes. C'est souvent grâce à lui que vous ouvrirez des portes scellées et que vous résoudrez quelques énigmes. Il peut aussi vous servir de carte pour vous situer dans les différents lieux...

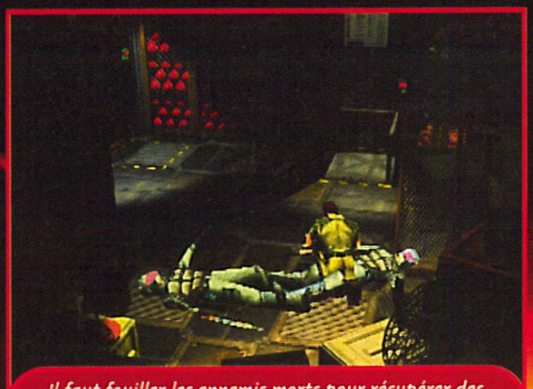


Vous pouvez à tout moment vous repérer sur une carte. De plus, les ennemis et les portes sont indiqués sur ce sonar perfectionné.



En connectant votre Remora à certains ordinateurs, vous pourrez, par exemple, débloquer des serrures et désamorcer des pièges...

Comme pour dialoguer ou utiliser des objets, on se sert de la base de données du Remora au moyen d'icônes en bas de l'écran.

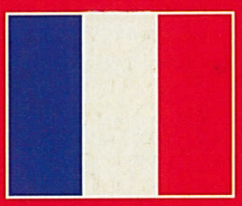


Il faut fouiller les ennemis morts pour récupérer des trousses de vie et des munitions.

Quelques personnages interviendront durant l'aventure. Il faudra donc faire attention à ne pas les tuer, ils peuvent parfois vous être très utiles...

Les jeux d'ombres et de lumière ont été travaillés, certaines salles dégagent une ambiance assez particulière.

Si des objets sont assez visibles, d'autres sont bien dissimulés. Il faut inspecter chaque pièce pour ne pas être bloqué plus tard.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : REVOLUTION S.
- Éditeur : SCEE
- AVENTURE/RESIDENT EVIL-LIKE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRÈS MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION 88%

De bonnes cinématiques. Des menus fonctionnels. L'écran de chargement est laid.

GRAPHISMES 91%

Les décors sont fins, riches en couleurs et en lumière. Le perso n'est pas très réussi.

ANIMATION -%

Déplorable sur la version testée. L'éditeur promet de résoudre ce problème.

MUSIQUE 85%

Quelques thèmes sympas intensifient les temps forts de l'aventure.

BRUITAGES 82%

Ils pourraient être plus nombreux, mais l'essentiel est là (pas, tirs, eau...).

DUREE DE VIE 92%

Avec deux CD et de longues missions, en voir la fin prendra un bon moment.

JOUABILITE 70%

Espérons que les problèmes d'animation seront résolus dans la version finale...

INTERET 84%

De grosses qualités visuelles et une aventure qui ravira les adeptes du genre. Ceux qui ont aimé Baphomet n'accrocheront sans doute pas...

ECLECTIC Multimedia

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

AVIS AUX PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originale!

NEW

Sur DREAMCAST

DC Mem Cards

Des cartes mémoires économiques pour sauvegarder ses jeux. Pas de fioriture inutile, seule la capacité de stockage est privilégiée pour un imbattable rapport qualité / prix. Disponible en versions 1M , 2M & 4M sans compression de données pour assurer le stockage des données à long terme.

Encore disponible: Nexus 4M & 16M connectables à un PC pour échange de sauvegardes par email!

"MOTEUR VIBRANT intégré"

Manette avec Moteur Vibrant INTEGRE et port "VMS" Design ergonomique et sympa! L'Ultime arme du joueur!

Finie la mode du blanc! Colorez la DC!

PUCE DREAMCAST en 4 fils! Pas de patte à désouder sur la carte, Montage Hyper Simple en moins de 10 minutes! 100% Compatible avec tous les titres et toutes les Consoles!

Cable RGB Audio. Améliorez le rendu de votre image

Un Vibreur de qualité léger et puissant

Sur GAME BOY

Une lampe flexible & modulable à souhait pour la Gameboy Color!

Sur GAME BOY

GB UNIVERSAL LINK CABLE

Avec le câble universel 4 têtes, les joueurs Gameboy peuvent tous s'affronter entre eux sans distinction de consoles. Compatible à la fois Gameboy classique, Pocket & Color.

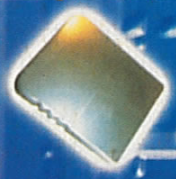
Sur PSX

Connectez la manette PSX au PC! Compatible "Dual Shock"™

MULTIPAD

Adaptateur 4 joueurs en forme de mini-PSX. Look hyper sympa!

Memory Card 1M



Cartes mémoires d'une qualité de fabrication exemplaire pour assurer le stockage des sauvegardes sur le long terme.

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement avantageuses... Contactez-Nous!

Les produits ECLECTIC Multimedia **sont disponibles chez:**

addon

Start Games www.startgames.com

Alliance Multimédia

STACK GAMES ACHAT - VENTE - ECHANGE

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Pokémon JAUNE

Suite au succès des versions rouge et bleue, Nintendo propose aux Pokéfans de repartir à la chasse aux 150 Pokémon de cette version jaune. Ce nouveau volet n'est pas vraiment une nouveauté, mais plutôt une alternative aux deux précédents titres... histoire de faire patienter les adeptes jusqu'aux versions or et argent.

Sur les routes, nombre de dresseurs vous lancent des défis. C'est l'occasion de glaner quelques points d'expérience.

Chaque ville comporte un centre Pokémon pour soigner vos petits compagnons et accéder à votre PC.

Ce Pokémon jaune aurait pu s'appeler rouge bis ou bleu bis tellement les innovations et les changements sont rares. Ce titre s'avère être une compilation des deux précédents volets. Terminé les Pokémon exclusifs à telle ou telle version, ici les 150 Pokémon (et peut-être 151...) sont présents et peuvent être attrapés. Bref, Nintendo fait coup double : un nouveau challenge pour les passionnés et un excellent moyen de s'initier pour les novices.

Un fond inchangé

Mis à part ces quelques détails, le fond du jeu reste totalement identique aux versions bleues et rouges. Vous visitez les mêmes lieux, rencontrez les mêmes personnages principaux, et le déroulement du scénario n'est pas trop modifié. Les techniques de combat ne changent donc pas, et il est toujours aussi vital de faire grimper rapidement le niveau de ses compagnons de poche si l'on veut vaincre les champions. Par contre, des Pokémon ont migré, et vous ne les rencontrez pas tous au même endroit. La chasse aux Pokémon s'annonce donc particulièrement captivante et réserve pas mal de surprises... Aucun changement non plus à signaler pour la majeure partie des objets, il n'y en a pas de nouveaux, et ils sont en général au même endroit. Enfin, sur le plan technique, ce Pokémon jaune est du niveau de ses prédécesseurs, c'est-à-dire impeccable.
Le visuel, l'animation, la jouabilité et l'ambiance générale sont identiques, et donc d'un très bon niveau...

Quelques nouveautés quand même

Le plus gros changement se constate dès le début du jeu, puisque le professeur Chen ne vous laisse pas le choix entre trois Pokémon, mais vous impose Pikachu comme premier compagnon. Celui-ci, refusant de rentrer dans sa Poké-ball, vous suivra comme votre ombre tout au long du jeu. L'autre principale nouveauté réside dans l'évolution des monstres de poche et leur apprentissage des différentes attaques et aptitudes. Certains Pokémon peuvent maintenant exécuter des mouvements dont ils étaient totalement incapables dans les précédentes versions. Et les niveaux auxquels les Pokémon apprennent leurs attaques ont été légèrement modifiés.
Les puristes remarqueront aussi des changements dans la constitution des équipes des autres dresseurs (notamment les champions des arènes), ainsi que l'apparition de quelques nouveaux personnages dans les villages. Ces petites modifications ont été apportées pour suivre plus fidèlement le déroulement de la série télévisée. De même, les graphismes, et particulièrement la modélisation des visages de certains personnages, ont été améliorés pour que les adeptes de la série les reconnaissent plus facilement.

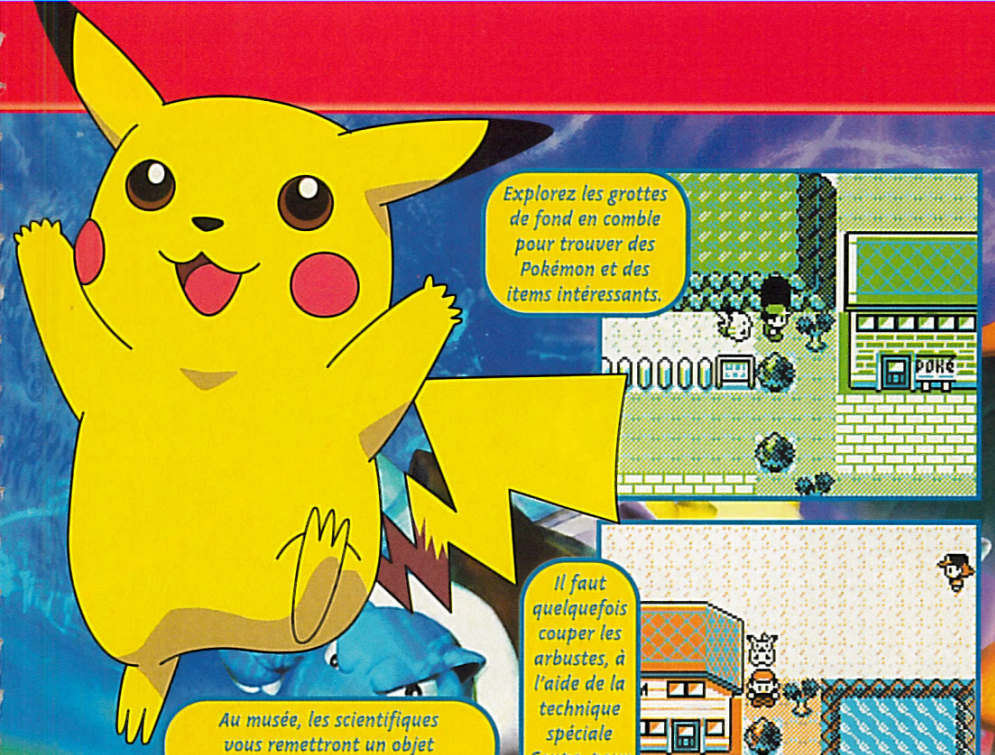
100 % compatible

Comme ce Pokémon jaune est entièrement compatible avec les versions bleues et rouges, il sera donc toujours possible de confronter ses Pokémon entre amis, ainsi que de procéder à l'échange pour enrichir sa collection. Ce Pokémon jaune est aussi compatible avec le Pokémon Stadium de la Nintendo 64.
Il sera ainsi possible d'importer quelques aptitudes spéciales gagnées dans les arènes de la 64 bits sur la cartouche Gameboy, via le Transfert Pak ! Par exemple, Pikachu peut maintenant apprendre la CS Surf et naviguer sur les cours d'eau, choses totalement impossibles dans les versions précédentes. Enfin, une option permet aussi d'imprimer les pages de son Pokédex grâce au Gameboy Printer. Bref, avec ces quelques nouveautés, ce nouveau volet de la saga Pokémon ravira les vrais fans, qui trouveront un nouveau challenge à relever. Les novices ne sont pas oubliés non plus, et Pokémon jaune est sans doute le jeu idéal pour s'initier à la Pokémania galopante...

AVIS OUI, MAIS...

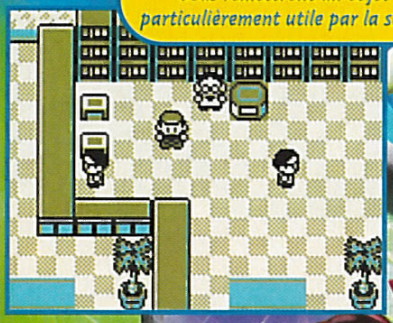
Je conçois que les fans du genre soient très attirés par ce Pokémon jaune, mais, personnellement, je le trouve vraiment trop proche des versions bleue et rouge. Des ajouts supplémentaires auraient été très appréciables, car on a trop la sensation de rejouer au même jeu, et les quelques surprises ici ou là n'y changent rien. Néanmoins, c'est Pokémon, c'est-à-dire un hit incontestable, ce qui excuse bien une petite dépense au magasin du coin pour les adeptes du genre...

ZANO



Explorez les grottes de fond en comble pour trouver des Pokémon et des items intéressants.

Il faut quelquefois couper les arbustes, à l'aide de la technique spéciale Coupe, pour accéder à certains endroits.

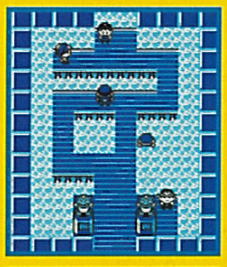


Au musée, les scientifiques vous remettront un objet particulièrement utile par la suite.

L'Océane, le bateau où vous obtenez la technique spéciale Coupe.

LES ARÈNES

Comme pour les précédents volets, c'est dans les arènes que vous gagnez les badges. Ce n'est que lorsque vous avez les huit badges que vous pouvez participer au tournoi final. Chaque champion d'une arène utilise des Pokémon d'un seul et même élément (eau, roche, électricité...). Il faut donc former une équipe de Pokémon adaptée au type de champion que vous désirez défier.



Ondine est la championne de l'arène d'Azuria. Elle possède les Pokémon de type Eau. Evitez de la défier avec vos Pokémon de type Feu...

Avec Major Bob, le champion de l'arène de Carmin-sur-mer, c'est face à un Raichu de niveau 28 qu'il va falloir se battre.

Onyx et les Pokémon de type Roche seront vos premiers adversaires dans les arènes d'Argenta.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- POKÉMON
- 1-2 JOUEURS EN LINK

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : GAMEBOY PRINTER
- Vibrations : -

PRÉSENTATION 80%

Même intro que les précédentes versions. Des menus simples.

GRAPHISMES 88%

À peu de choses près comme le bleu et le rouge, simples mais clean...

ANIMATION 90%

Le défilement de l'écran est impeccable, les battles auraient pu être plus animées.

MUSIQUE 75%

Elle colle bien au style du jeu, mais vraiment répétitive.

BRUITAGES -%

Aucun.

DURÉE DE VIE 95%

En solo, il faut trouver les 150 Pokémon. A plusieurs, on ne s'arrête jamais...

JOUABILITÉ 90%

Diriger le perso ou apprendre à se battre est très facile. Du tout bon.

INTERET 90%

Indispensable pour les fans, nettement moins pour les joueurs occasionnels... Ce Pokémon jaune convient aussi aux parents qui veulent s'initier.

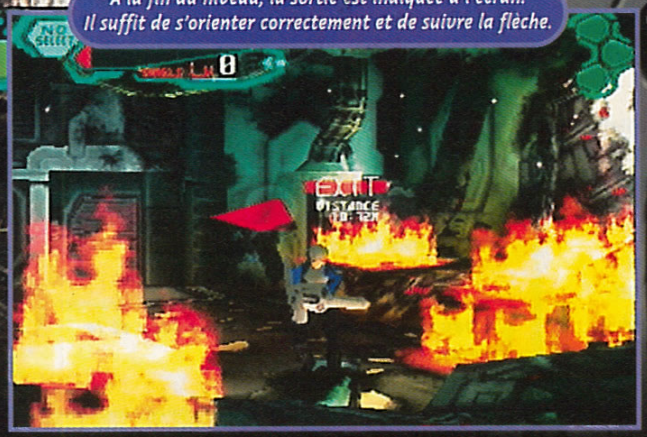
AVIS OUI, MAIS...

Pokémon version jaune, c'est au final une fusion entre les versions rouge et bleue. Mêmes décors, quelques changements dans le scénario, et vous pourrez maintenant obtenir tous les Pokémon par vous-même. L'intérêt est donc très limité pour ceux qui ont déjà fini les anciennes versions, mais ce n'est pas une raison pour le condamner. Quand on est fan, le moindre petit changement justifie l'achat d'un nouveau jeu, et Pokémon jaune permettra aux accros de patienter jusqu'à la sortie des versions or et argent.

CHEUB

Silent Bomber

A la fin du niveau, la sortie est indiquée à l'écran. Il suffit de s'orienter correctement et de suivre la flèche.



Dans la lignée de One, Silent Bomber ne fait pas dans la dentelle : on réfléchit peu, bien que le scénario soit pour une fois intéressant, et on canarde sur tout ce qui bouge. Beaucoup d'action donc, servie par des effets graphiques réussis et des décors en 3D détaillés.

AVIS **OUI !**

Dans son genre, Silent Bomber est un excellent produit. Bien qu'il soit très bourrin et qu'il demande peu de réflexion, le système de tir innove et se différencie nettement des autres jeux du genre. Les Continues infinis sont les bienvenus, car l'action est soutenue et l'écran souvent rempli de très nombreux adversaires. Les graphismes, pour une fois, sont peu pixélisés. Voilà qui change radicalement des dernières productions sur Playstation.

NIIICO

Dans le genre bourrin, Silent Bomber bat tous les records. Il faut dire que le principe du jeu s'y prête bien : l'action se déroule dans un univers futuriste infesté d'androïdes véreux. Ces engins mécaniques n'ont qu'un but : envahir la Terre et exterminer les humains. Pas cool... Une équipe d'experts est alors dépêchée sur le vaisseau des envahisseurs afin de mettre fin à la menace extraterrestre. L'ambiance est tendue. Tout commence par un mode didactique, très important mais facultatif, afin de comprendre le système de tir et les différentes fonctions des touches de la manette. Le héros de Silent Bomber, à la différence des autres jeux du genre, n'a pas d'arme à feu. Ici, on se bat à la bombe et au napalm. Un système de visée laser permet de verrouiller l'adversaire avant de lui coller quelques bombes dans l'estomac. Ensuite, après avoir pris ses distances, il suffit de déclencher l'explosion. Le résultat est à là hauteur : ça pète dans tous les coins. Au fil de sa progression, votre personnage récupère différents gadgets qui permettent de gonfler ses compétences. Il peut alors cibler des adversaires à plus grande distance et voit son nombre de bombes augmenter au cours du jeu. Les niveaux ne sont pas très longs, mais ils ont l'avantage d'être nombreux. Les décors, comme les ennemis, sont entièrement en 3D et finement détaillés. On passe d'un niveau à un autre après avoir visualisé plusieurs séquences cinématiques qui apportent beaucoup au scénario. C'est assez rare dans ce genre de titres pour être signalé.

Certains ennemis attaquent en groupe et vous encerclent pour vous détruire. Une bombe au milieu de tout ça, et le tour est joué.

Une technique comme une autre pour exploser les robots : laisser une traînée de bombes et les faire exploser au passage du monstre.

Certaines missions vous demanderont de protéger un vaisseau. L'ennemi attaque au sol, mais aussi dans les airs.

CHAUFFE MARCEL !

Silent Bomber porte mal son nom. Moi, je l'aurais appelé Destroy Bomber, où Patate Bomber : on n'arrête pas de faire sauter des bombes dans tous les coins. Pas une minute de repos.

Ne restez pas dans la ligne de mire du premier boss. Il vous en cuirait.

Placez les bombes sur les adversaires, ou devant eux, et faites sauter le tout.

Des bombes spéciales peuvent engloutir les androïdes dans un nuage de feu et d'électricité.

Vos adversaires disposent eux aussi de visée laser... Par contre, leurs armes sont bien plus puissantes !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : BANDAI
- Éditeur : VIRGIN
- SHHOT'EM UP/ACTION 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 85%

De nombreuses séquences cinématiques ponctuent les niveaux.

GRAPHISMES 86%

Ça pète de partout ! Pour une fois, les décors sont fins.

ANIMATION 90%

L'écran est parfois encombré d'ennemis, et il n'y a pas de ralentissements.

MUSIQUE 85%

Les thèmes rythment bien le jeu, et c'est ce qu'on demande, non ?

BRUITAGES 80%

Bonne ambiance. On se prend au jeu rapidement.

DUREE DE VIE 88%

Les niveaux sont un peu courts, mais ils ont l'avantage d'être nombreux.

JOUABILITE 90%

La prise en main est rapide et le personnage répond bien à nos exigences.

INTERET 85%

Silent Bomber est un bon jeu d'action 3D. Pas le temps de souffler une seconde. Attention, le principe peut paraître un peu répétitif.

AVIS OUI, MAIS...

J'ai rarement eu l'occasion de voir un jeu aussi bourrin. Les explosions sont omniprésentes, et "tout faire péter" est assez jouissif. De plus, le système d'armement est vraiment très original. Il faut souvent faire preuve de rapidité et d'agilité pour exploser des robots de trois mètres de haut et éviter les lasers ennemis. Ensuite, les graphismes sont vraiment réussis et très fins, ce qui n'est pas négligeable. Mais à la longue, Silent Bomber devient répétitif. Tous les niveaux ont l'air de se ressembler et, lorsqu'on maîtrise le héros, on finit par s'ennuyer.

KAEL

SUPER magnetic NEO

Mis à part l'excellent Sonic Adventure 3D, les jeux de plates-formes sont plutôt rares sur Dreamcast. Voici venir Super Magnetic Neo, un titre qui relance le genre grâce à quelques idées originales et surtout des graphismes soignés, quoique très colorés et enfantins.

Attention ! Pao Pao Park, le parc d'attractions du Professeur, est tombé sous le contrôle du gang Pinki. Cette bande d'affreux loubards n'a rien trouvé de mieux que de parsemer des robots à travers tout le parc et de modifier la plupart des attractions. Le Professeur décide donc de construire Neo, le personnage que vous allez incarner durant toute la partie, pour rétablir la situation. Vous le voyez, comme toujours dans ce genre de jeu, le scénario a été poussé à l'extrême. Cependant, Super Magnetic Neo se différencie des productions du genre par quelques idées vraiment originales. Neo, le personnage que vous dirigez, a la potentialité de créer deux champs magnétiques de pôles différents : un pôle positif et un pôle négatif. Ces champs magnétiques peuvent attirer vers eux certains objets ou, au contraire, en repousser d'autres suivant le principe physique bien connu : deux pôles de même nature s'opposent, donc se repoussent, alors que deux pôles différents s'attirent. Ainsi, durant le jeu, il faudra actionner l'un des deux pôles pour s'accrocher à des plates-formes mouvantes, attirer des ennemis vers soi ou les repousser, ou bien encore pour effectuer des sauts gigantesques.

Propre et coloré

Ce principe physique appliqué à un jeu vidéo est une excellente idée, mais présente un inconvénient : on est perdu en début de partie, car on a souvent tendance à reproduire le même champ magnétique alors qu'il aurait fallu créer l'opposé. Ce n'est qu'après de longues minutes de jeu, voire plusieurs heures, que l'on s'y retrouve à peu près correctement. Laborieux. Graphiquement, Super Magnetic Neo tire son épingle du jeu : c'est propre et très coloré. De nombreuses animations sont visibles en arrière-plan et jamais le jeu ne ralentit. Les niveaux sont assez longs et, à chaque fin de monde – vous l'aurez deviné –, un boss fera son apparition. Amateurs du genre, Super Magnetic Neo est pour vous.

Après chaque sous-niveau, on entre dans un niveau bonus. Le but est simple : récupérer toutes les pièces disponibles en un temps limité.

Ce niveau de glace vous demandera des nerfs d'acier : certaines plates-formes sont de véritables patinoires.

AVIS OUI !

Super Magnetic Neo est un jeu de plates-formes 3D bourré d'idées nouvelles. On croyait pourtant le genre épuisé. Le simple fait de jouer un robot capable de générer des champs magnétiques, et ainsi attirer ou repousser ennemis et objets, a donné de nouvelles idées aux programmeurs. Du coup, l'intérêt du jeu s'en trouve sans cesse relancé. Chaque niveau est l'occasion de découvrir des passages complètement fous ! Seul regret : la liberté de déplacement n'est pas totale comme dans Mario 64.

NIIICO

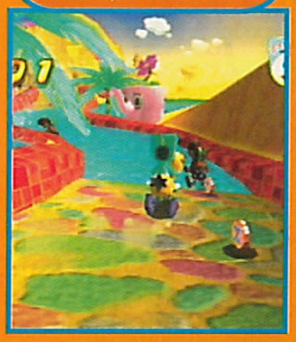
BOSS MAGNÉTIQUES

Les boss se retrouvent à la fin des quatre niveaux qui composent une attraction du parc Pao Pao. Ils sont généralement de taille conséquente et certains changent même de forme au cours du jeu. Avant de vous lancer dans la bataille, observez attentivement leurs déplacements.

La plante carnivore a des attaques lentes facilement évitables.

Cette main constituée de cubes va changer de forme trois fois au cours de l'affrontement.

Certains niveaux se déroulent sur des véhicules. Ici, un cheval de bois mécanique et à roulettes.



Pour franchir ce mur, activez successivement les interrupteurs bleu et rouge. Attrapez les ennemis et lancez-les sur le mur.

Attention à ne pas toucher les rayons laser. Il vous en coûterait une vie.

Une course poursuite contre un mur de feu en forme de souris. Même Indiana Jones n'y a pas eu droit.

ATTRACTION/RÉPULSION

Super Magnetic Neo est un jeu de plates-formes. En 3D, certes, mais un jeu de plates-formes. Cependant, le fait de créer des champs magnétiques relance l'intérêt du jeu. Voici quelques exemples.

Un adversaire de couleur rouge. Créez un champ magnétique bleu pour le capturer.

Il se retrouve alors dans une caisse qui vous servira soit à éliminer un nouvel ennemi, soit à abaisser des portes.

Pour se déplacer sur un champ magnétique en mouvement, il suffit d'activer un champ opposé à celui sur lequel on veut s'agripper.

En créant un champ de couleur identique au "tapis", vous êtes propulsé dans les airs, façon trampoline.

Le jeu comporte également des leviers. En fonction de leur couleur, il suffit de créer un champ opposé pour les actionner.

AVIS OUI, MAIS...

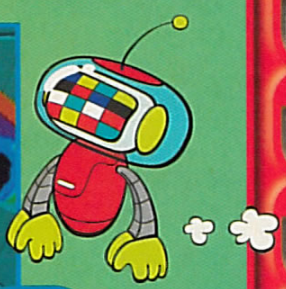
Magnetic Neo est un jeu vraiment rafraîchissant. Le fait de pouvoir jongler avec la polarité des aimants invite souvent à réfléchir. Par moment, on ne sait plus sur quel bouton appuyer! Graphiquement, ce titre est très proche de Rayman, avec des couleurs vives et variées. Mais le point noir, c'est la jouabilité. Les déplacements sont très laborieux et lorsqu'on enclenche la course, il n'est même plus possible de contrôler le héros. Mais bon, les innovations ne sont pas légion sur console! Ludique et éducatif, ce jeu devrait plaire à un maximum de monde.

KAEL

SUPER magnetic neo

Un niveau qui demande une grande maîtrise de la manette: on saute et on enchaîne la création de différents champs magnétiques.

Classique parmi les classiques: cette pluie d'obus façon Mario 64.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: GENKI
- Éditeur: CRAVE
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle: ASSEZ BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI (3 BLOCS)
- Compatible: PURUPURU
- Vibrations: ASSEZ BONNES

PRESENTATION 85%

Quelques cinématiques amusantes. Tous les textes sont en français.

GRAPHISMES 90%

Très colorés, très fins et très bande dessinée. De nombreux effets spéciaux.

ANIMATION 95%

Aucun ralentissement à signaler. Toutes les animations sont fluides et souples.

MUSIQUE 80%

Amusante et variée, elle rythme bien l'action par sa fraîcheur.

BRUITAGES 80%

Rien de bien exceptionnel, simplement là où il faut, et quand il le faut.

DUREE DE VIE 82%

On avance assez rapidement grâce aux Continus infinis. Pratique!

JOUABILITE 85%

La prise en main n'est pas évidente. Il faut du temps pour maîtriser les actions.

INTERET 89%

Super Magnetic Neo est un excellent jeu de plates-formes, épaulé par des graphismes fins et colorés ainsi que des niveaux variés.

RAYCRISIS

Les tirs sont parfois vraiment innombrables, l faut se faufiler et rester bien concentré.

Les shoot them up se font rares sur PS. Pourtant des jeux comme Super Aleste (Snes), R-Type Delta ou encore Darius G nous ont fait passer des moments palpitants. S'éreinter à appuyer à toute vitesse sur le pad en zigzaguant à travers des boules jaunes, ça défoule. Ray Crisis nous mènera-t-il à bout de nerfs comme son prédécesseur Ray Storm ?

Des premiers instants de jeu occasionneront chez l'amoureux de shoot them up un sentiment de bonheur... et de déconfiture ! La grosse nouveauté de Ray Crisis, outre les modèles de vaisseaux plus nombreux et une gestion du déroulement un peu spéciale, c'est la disparition du mode 2 joueurs. Et c'est là le gros point noir du jeu.
Mais Ray Crisis a aussi ses qualités. Tout d'abord, il se déroule de manière originale, puisque c'est le joueur qui détermine l'ordre des différentes zones qu'il traverse. Le jeu est donc un enchaînement de petites séquences qui vous opposeront à des ennemis aussi nombreux que les cafards dans les nouilles sautées de Kaelo. Ça bouge dans tous les sens, on traverse d'immenses structures en 3D agressé par des foules des polygones hostiles. Parfois énormes, ils prendront l'apparence du vaisseau-mère de Dark Vador, ou encore des colossaux méchas de Robotech, et feront office de boss de zone. On regrettera l'absence d'armes multiples. Les vaisseaux possèdent deux tirs qui augmenteront de puissance avec les power-up collectés, mais ces derniers resteront l'unique arsenal durant toute la partie.

Les vaisseaux ennemis sont parfois bien gras et riches en effets spéciaux.

Plein la vue !

Les effets spéciaux générés par votre arsenal et par les ennemis sont impressionnants. Il faut voir le jeu bouger ! Ça va dans toutes les directions, le scrolling ne reste jamais très longtemps dans le même sens, ça canarde à vous paniquer, bref, ça secoue un max. Par contre, la durée de vie n'est pas énorme : les stages sont plutôt courts, et les crédits infinis n'arrangent rien.
Mais terminer le mode Special ou le mode Normal sans perdre le moindre crédit doit bien amener à une surprise...

Le laser a un effet dévastateur sur les ennemis.

La caméra ne se contente de coller aux fesses de votre vaisseau.

Ici on se fait attaquer par la patrouille de France.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : TAITO
- Éditeur : SCEI
- SHOOT THEM UP
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : KIT VIBRATION PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION 78%
Une petite intro animée qui ne casse pas des briques...

GRAPHISMES 84%
Les vaisseaux sont très détaillés et le tout est bien coloré.

ANIMATION 88%
Les vaisseaux se transforment et bougent dans tous les sens.

MUSIQUE 78%
On y prête peu attention dans les phases intenses de jeu !

BRUITAGES 80%
Plutôt bons, dignes d'une suite de Ray Storm.

DUREE DE VIE 70%
Facile à finir. Mais terminer avec un seul crédit... Aïe !

JOUABILITE 86%
Rien à redire, les différents vaisseaux répondent bien.

INTERET 79%
Un jeu explosif en tous sens. Graphiquement superbe, mais sans mode Multijoueur.

AVIS OUI, MAIS...

Ray Storm reste l'un des meilleurs shoots sur PS. Sa suite ne le détrône pas vraiment puisqu'elle est dénuée de mode 2 joueurs ! Certes, tout est graphiquement plutôt correct. La caméra ne reste pas statique derrière le vaisseau, et on traverse à bonne allure des décors d'une 3D assez belle. Les effets spéciaux des innombrables tirs en jettent carrément. Bref, c'est du shoot comme on les aime. Mais il se trouve qu'on les aime aussi longs et difficiles, et ce n'est pas le cas ici puisque les Continus sont infinis. Avec un mode 2 joueurs et une plus grande durée de vie, Ray Crisis aurait mérité un Mégahit.

SWITCH

Hydro Thunder

ATTRAPEZ-LES TOUS !

Le véritable but du jeu consiste à récupérer tous les Boots disséminés çà et là sur les circuits. Mais voilà, certains de ces bonus sont très délicats à obtenir. Explications...

Le bonus que vous voyez au loin se déplace de droite à gauche. Pour l'obtenir, il faut foncer dessus en anticipant sa trajectoire. Pas si simple.

Une bonne partie des bonus est placée en l'air, en face de rampes. Pour les récupérer, utilisez la rampe comme tremplin. Encore faut-il arriver à la bonne vitesse pour décoller !

Quelques bonus suspendus dans les airs paraissent inaccessibles. Pour les récupérer, il faudra apprendre à décoller.

Les courses de bateaux sont peu fréquentes sur console, et la dernière en date était Hydro Thunder sur Dreamcast. Eh bien, chers possesseurs de Playstation et de Nintendo 64, nous avons le plaisir de vous annoncer qu'Hydro Thunder arrive sur vos machines préférées !

Classé résolument arcade, Hydro Thunder est un jeu dans lequel vous pilotez des offshore super rapides sur des circuits aussi sinueux que somptueux, votre seul but étant de franchir la ligne d'arrivée le premier. Vous devez d'abord choisir quel sera le lieu du crime (les canaux de Venise, un cimetière marin...), puis sélectionner le bateau qui vous convient. Ensuite, la course commence. Contrairement aux jeux de course habituels, Hydro Thunder fait plus appel à la précision des trajectoires qu'au pilotage. Car pour espérer finir la course en tête, une seule solution : récupérer tous les Boosts (un bonus qui permet d'utiliser un Turbo) disséminés sur le circuit et prendre tous les raccourcis secrets pour gagner de précieuses places en quelques instants.

En v'là du Boost !

Mais ce n'est pas aussi simple que ça en a l'air. D'abord, la plupart des Boosts bougent latéralement, et vous devrez donc être prêt à rectifier votre trajectoire très rapidement pour les attraper. Ensuite, comme leur nom l'indique, les passages secrets sont cachés. La majorité d'entre eux sont heureusement faciles à trouver : il suffit souvent de passer sous une cascade. Mais d'autres sont cachés en hauteur ou derrière des éléments du décor, et les découvrir relève souvent du coup de chance.

Les décors sont très fouillés et bénéficient d'une multitude d'effets spéciaux : reflets, cascades, bateaux de tourisme, oiseaux et chauves-souris qui s'envolent à votre passage... Au début, le jeu propose trois bateaux et trois courses, mais, si vous les finissez, vous débloquerez d'autres circuits et d'autres bolides ; ce qui donne au final treize circuits et autant de offshore. Vous pourrez jouer en différents modes : Arcade, Contre-la-montre, etc.

Pour finir, le jeu propose en sus un mode 2 joueurs sur les circuits du mode Arcade.

Le mode 2 joueurs permet de jouer contre un ami dans les circuits que vous avez traversés en mode Arcade.

Si vous heurtez d'autres bateaux à toute berzingue, ces derniers décolleront en faisant des vrilles, vous laissant ainsi le champ libre.

AVIS OUI, MAIS...

J'avais déjà joué à Hydro Thunder sur Dreamcast, et je n'avais pas été conquis. Je dois avouer que les jeux d'arcade pure ne me plaisent pas trop. Cela dit, ces deux nouvelles versions d'Hydro Thunder sont tout de même très bonnes : excellente jouabilité (pour une fois, le pad Nintendo est très agréable à utiliser), superbes graphismes sans ralentissements, vrai challenge. Dommage que la version PS soit bâclée au niveau de la traduction. Si vous aviez aimé la version Arcade, vous adorerez.

CHEUB

Certains offshore sont délirants. Ici, le Tinytanic, réplique miniature du Titanic. Fallait oser!

PS

AVIS OUI!

Moi, quand ça bouge, j'adore. Et là, ça dépote grave! Ces deux versions PS et N64 n'ont pas grand-chose à envier au jeu Dreamcast. Certes, les graphismes sont moins fins, mais ils n'en sont pas moins superbes. La sensation de vitesse est toujours excellente, et la difficulté toujours aussi bien dosée (premières courses faciles, dernières très difficiles). Et comme la PS et la N64 possèdent un pad analogique, la maniabilité est tout simplement divine. Si vous enviiez la Dreamcast pour Hydro Thunder, il n'y a plus de raison d'être jaloux!

ZANO

QUE C'EST BEAU!

Certains passages sont superbes. Imaginez les reflets sur l'eau à plus de 200 km/h.

Un arc-en-ciel, une grotte, une cascade, avec en plus les vagues et les adversaires qui bougent à l'écran. Qui dit mieux?

Ah, l'Égypte. Ce stage est l'un des plus variés. Vous traverserez des tombeaux, rencontrerez des dieux et rebondirez sur des crocodiles affamés.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: MIDWAY
- Éditeur: MIDWAY
- COURSE DE OFFSHORE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: EXCELLENT
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI (1 BLOC)
- Compatible: DUAL SHOCK, RAM PAK, RUMBLE PAK
- Vibrations: BONNES

PRÉSENTATION 78%
Le minimum syndical. On ne peut pas dire que ce soit superbe.

GRAPHISMES 91%
Très colorés et plutôt fins. Plus agréables à l'œil sur la version N64.

ANIMATION 90%
Aucun ralentissement, mais quelques bogues 3D, surtout sur PS.

MUSIQUE 90%
De très bonne qualité, elle colle parfaitement au jeu.

BRUITAGES 87%
Les bruits des bateaux et des chocs sont très bons, mais le commentateur énerve.

DURÉE DE VIE 88%
Une grosse journée pour le finir! Si vous y jouez à deux, multipliez par cent.

JOUABILITÉ 96%
Superbe. Elle ressemble beaucoup à celle de WipEout, et on s'y croit vraiment.

INTÉRET 89%

Un très bon jeu d'arcade, qui souffre de quelques petits défauts. Pas encore au niveau de WipEout, mais on passe quand même de grands moments.

Hydro Thunder n'est pas seulement un jeu d'arcade, c'est aussi une encyclopédie de fautes de frappe: "Jeu un jeoueur". Ils testent leurs jeux avant de les vendre?

PS

LEGEND OF MAN

En cherchant un peu dans les menus, on trouve un Diary (journal) qui recense toutes les quêtes abouties.

Ceux qui connaissent la série des Secret of Mana ne seront pas indifférents à ce Legend of Mana. Cette suite de la saga initialement développée sur Super Nintendo repousse encore plus loin les limites du RPG.

Tout d'abord, il faut définir le monde dans lequel vous allez évoluer. Et ce monde, aussi bizarre que cela paraisse, n'existe pas! Enfin, pas encore. En effet, pour qu'une ville se dresse ou qu'un donjon apparaisse, il faut que vous le vouliez, car c'est votre volonté, aidée de la magie, qui prédomine. C'est en tout cas ce que vous apprenez lorsque vous discutez avec quelques personnages, et cela s'approche assez de la réalité du jeu.

Le nombre d'armes utilisables est extrêmement varié, allant de l'épée à la hache, en passant par le nunchaku et l'arc...

Un jeu, 67 scénarios

Vous récupérerez durant la partie des Artefacts qui, utilisés sur la carte du monde, feront apparaître de nouveaux endroits. Bien qu'il faille avouer que le système est beaucoup moins libre qu'il n'y paraît (les lieux que vous créez sont prédéfinis ; un Artefact donné impliquant toujours le même lieu, vous ne choisissez donc que l'endroit où ils apparaîtront sur la carte), il n'en est pas moins extrêmement bien travaillé. Chaque apparition de lieu fait appel à de très jolies animations et vous donne de surcroît le sentiment de diriger le monde, vu que c'est vous qui le créez... Et ce n'est pas tout! Suivant l'endroit où vous placez les Artefacts, ils seront plus ou moins influencés par un type d'élément (Eau, Terre, Feu...). Ce qui a pour effet de rendre les monstres plus ou moins forts, et donc augmenter ou baisser la difficulté du jeu. Vous l'aurez donc compris, les Artefacts sont au cœur du jeu. Ce sont eux qui délimitent votre progression, et les récupérer devient vite une priorité absolue. Certains d'entre eux vous sont donnés par des personnages que vous croisez, mais la grande majorité devra être gagnée en finissant des quêtes. Et c'est là que le jeu devient encore plus étrange: il n'y a pas de scénario linéaire. Contrairement à un RPG classique dans lequel vous devez sauver le monde en allant de ville en ville, suivant un itinéraire qui laisse peu de place à la fantaisie, LoM vous propose au contraire de vivre le jeu. En effet, vous aurez rarement des indices sur les quêtes à accomplir, et ce n'est qu'en explorant le monde que vous les découvrirez. Mais n'ayez pas peur d'errer sans fin: le nombre de quêtes est très impressionnant, et vous n'aurez pas vraiment à les chercher, elles viendront naturellement à vous.

Les différentes parties des villes ne sont pas reliées, et vous devrez passer par un plan pour évoluer d'un endroit à l'autre.

Bien que le scénario ne soit pas linéaire, il n'en comporte pas moins un background très fouillé. Par exemple, la guerre entre les fées et les humanoïdes servira de toile de fond à plusieurs quêtes.

Certaines attaques sont accompagnées de flots d'hémoglobine du plus bel effet. Espérons que ce petit détail restera dans la version française.

Les décors sont très fins et très colorés. Admirez l'intérieur de votre maison, c'est du grand art!

Pas de combats aléatoires

Notez au passage que si quelques quêtes consistent à explorer un donjon ou affronter un boss, les autres font preuves d'originalité: vous devrez, par exemple, vendre des lampes à des nounours ou remettre des jeunes étudiants sur le chemin de l'école... Les combats ont gardé l'esprit de la série. Vous vous déplacez dans les donjons, vous croisez des monstres et le combat s'engage. Le jeu se transforme alors en jeu d'action, où vous devez vous approcher des monstres pour les frapper, et bouger pour esquiver leurs attaques. Le gros avantage du jeu, c'est qu'il n'y a pas de combats aléatoires. On se surprend à traverser des écrans "vides", qui effacent la durée de vie artificielle des RPG classiques (où un combat s'engage tous les trois pas...), ce qui permet au joueur de prendre le temps d'admirer les graphismes et de se laisser bercer par la musique. Les coups que vous porterez sont assez variés, et vous pourrez effectuer un coup faible, un coup fort, un coup spécial (parmi une bonne centaine, toutes armes confondues), et lancer des magies (qui se déclenchent avec des instruments de musique). Ajoutez à cela que vous pourrez vous faire accompagner de monstres que vous aurez élevés, et qu'un deuxième joueur pourra participer à l'aventure avec vous, et vous aurez une petite idée de l'exploit réalisé par LoM au niveau des combats.

Si cette photo vous paraît jolie, sachez qu'en réalité la scène qui se déroule est hallucinante. Le visage de roc fourmille de détails animés d'une fluidité extraordinaire.

DES BOSS GIGA GIGANTESQUES

Comme on vous l'a dit, la majorité des quêtes se clôtureront par un combat contre d'ineffables boss. Ils sont méchants, très forts, mais surtout énormes! On a rarement vu des boss aussi gigantesques, et il suffit d'admirer les images pour s'en convaincre.

ABANDONNÉ

Lorsque vous commencez le jeu, vous sélectionnez la région que vous allez habiter. Ensuite, vous placez un premier Artefact (une boîte aux lettres) qui fera apparaître votre maison. Vous êtes alors seul au monde... mais pas pour longtemps!

Après quelques heures de jeu, vous aurez récupéré et placé bon nombre d'Artefacts, faisant apparaître autant de nouveaux lieux (et donnant accès à autant de nouvelles quêtes). Citons en vrac un lac, une jungle, une mine, un bateau, des villes...

AVIS OUI!

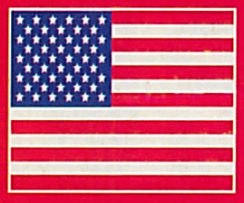
Legend of Mana est le genre de jeu que je qualifierais d'exceptionnel. Les graphismes sont extraordinaires, avec des tonnes de décors animés, et une bande sonore tout simplement divine. De plus, la maniabilité est exemplaire, et la traduction en anglais très réussie (ce qui est un bon présage pour la version française). Mais ce qui m'a surtout plu, c'est le scénario. En effet, je préfère largement un jeu découpé en quêtes ou en mini scénarios (comme les missions d'Arc the Lad 2 ou les six scénarios de Saga Frontier), à un long RPG linéaire. Si vous aimez les bons jeux, vous allez être servi!

CHEUB

AVIS TROP YO!

Wouah! Legend Of Mana est vraiment féerique! Les couleurs chatoyantes, les atmosphères lumineuses, les personnages vraiment bien stylés. On se croirait dans un dessin animé. L'aventure se déroule sous forme des petites quêtes assez faciles alternant énigmes, dialogues et phases d'action. Mais il y a aussi plein d'autres choses à gérer tout autour de chez vous: le ranch à monstres, l'atelier de musique pour les magies, etc. Attention, côté interface de l'équipement et des magies, on est loin du SoM de le SNES! C'est un peu complexe et tout en anglais! Mais bref, c'est un pur bonheur!

SWITCH



- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: -

- Développeur: SQUARESOFT
- Éditeur: SQUARESOFT
- ACTION-RPG
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: BON
- Difficulté: VARIABLE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI (2 BLOCS)
- Compatible: DUAL SHOCK
- Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION 94%
Une bonne cinématique, mais surtout des menus très lisibles et intuitifs.

GRAPHISMES 93%
Excellents. On atteint un très haut niveau, digne de Square.

ANIMATION 92%
Les persos et les monstres sont un peu petits et donnent l'impression de ralentir.

MUSIQUE 93%
Excellente. Elle colle à l'ambiance, et vous transportera dans le jeu.

BRUITAGES 90%
Peu nombreux, mais tout de même de bonne qualité.

DUREE DE VIE 94%
Des dizaines de missions, de donjons à explorer, de coups spéciaux à apprendre.

JOUABILITE 93%
Exemplaire. Le perso se déplace sans problème.

INTERET 93%

Encore une grosse production de la part de Square. Un jeu qui devrait plaire à tous les publics et qui deviendra une référence du genre.

LEGEND OF THE DRAGOON

レジェンドオブドラグーン

Après la série des Arc the Lad et des Poporocrois, Sony continue son petit bonhomme de chemin dans l'univers des RPG avec Legend of Dragoon, un RPG ressemblant fort à FFVII... Mais qu'en est-il exactement?

Dans Legend of Dragoon (LoD), vous incarnez Dart qui, de retour dans son village, trouve ce dernier rasé et découvre que son amie, Shana, est retenue prisonnière... Votre première mission sera donc de sauver l'élue de votre cœur. Vous rencontrerez alors un chevalier qui se joindra, vous faisant vivre de nouvelles aventures. Le scénario se déroule comme du papier à musique, et vous serez rarement laissé à vous-même. Notez que, lors de votre aventure, vous récupérerez pas moins de huit personnages dans votre équipe, et que tous gagneront des XP lors des combats (même ceux qui n'y participent pas, ce qui évite d'avoir des personnages trop faibles).

Suivez les flèches

Le jeu se présente comme FFVII : personnages en 3D, décors en 2D... Mais il y a tout de même quelques différences. D'abord, un système de flèches vous aide à vous repérer. Les vertes indiquent les différentes sorties d'une salle, les bleues et les jaunes apparaissent dans les villages pour vous montrer où sont les boutiques, et, enfin, celle au-dessus de votre tête change de couleur pour vous prévenir qu'un combat est imminent. Ensuite, le plan du monde est "statique" (vous ne pouvez pas vous déplacer librement, vous êtes obligé de suivre les différents chemins proposés). Au début du jeu, vous aurez accès à un seul d'entre eux, et c'est en suivant le scénario que de nouveaux se révéleront. Autrement dit, le jeu vous tient par la main, et vous serez rarement perdu... En route, vous récupérerez pas mal d'objets et serez alors confronté à un lourd problème : gérer l'inventaire ! En effet, vous ne pouvez porter que 32 objets, et il faut faire les bons choix (qui se résument en général à prendre un maximum de potions de soins...).

Des Combos au combat

Pour les combats, c'est la même chose. Au début, on ne peut s'empêcher de penser à Final Fantasy VII (présentation de l'arène, apparition des héros et des monstres...). Ce n'est qu'ensuite que l'on voit la différence.

En effet, lorsque vous donnez un coup, deux carrés apparaissent à l'écran et il faut presser le bouton d'attaque lorsqu'ils se superposent pour effectuer un Combo. Cela demande pas mal de timing ! Côté magie, tous les monstres dépendent d'un élément (eau, terre, feu...), et utiliser la magie opposée (eau contre feu, par exemple) permet d'occasionner des dégâts incroyables. De plus, certaines magies ont une puissance variable. Lorsque vous les lancez, vous devrez donc appuyer frénétiquement sur le bouton Croix pour augmenter leur puissance.

A L'ATTAQUE !

Affronter des monstres vous permet d'affiner votre art du combat, en vous entraînant à exécuter des Combos, et vous fera naturellement gagner quelques points d'expérience.

Lorsque vous pouvez attaquer, quelques options (sous forme d'icônes) apparaissent à l'écran : frapper, utiliser un objet, se protéger, fuir... A vous de choisir!

Si vous décidez de donner un coup, il y a de fortes chances pour que vous ayez à effectuer un Combo (cela dépend du personnage). Vous devrez alors presser le bouton Croix au bon moment.

AVIS NON !

Je vais vous parler en tant que fan inconditionnel de RPG : ce jeu n'en vaut pas la peine. C'est une pâle copie des FF, qui n'apporte rien au genre. Le seul côté novateur est le système de combat. Mais bien qu'il puisse paraître sympathique sur le papier, il se révèle lassant au possible après quelques heures de jeu. Le plus triste, ce sont les magies et les Combos pendant les combats qui ont été bâclés. Achetez-le à vos risques et périls ! Moi, je préfère attendre FFIX (en japonais, bien sûr !).

CHEUB

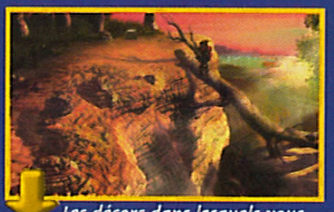
Ce personnage est le premier boss que vous rencontrerez. Il est gros, il est fort, et en plus, il est grossier!

Lorsque vous vous approchez d'un endroit où il y a quelque chose à faire, un point d'exclamation apparaît au-dessus de votre tête.

C'EST BEAU !

Une des qualités du jeu se situe dans les graphismes. Malgré quelques faiblesses (comme les magies, qui ne sont pas très jolies), les décors du jeu, les cinématiques et certains passages du scénario sont d'une beauté indéniable. Jugez-en par vous-même.

Les cinématiques sont d'une qualité exemplaire : la compression est invisible, les personnages réalistes et, surtout, elles sont très longues !



Les décors dans lesquels vous évoluerez sont particulièrement soignés.

Là, votre héros découvre qu'il a des pouvoirs cachés en lui... Ce qui donne lieu à une scène en 3D fort sympathique.

La carte est très vaste... Pour ne pas vous perdre, vous ne pouvez vous déplacer qu'en suivant les chemins prédéfinis.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SCEA
- Éditeur : SCEA
- GENRE
- 1 JOUEUR SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : FACILE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 89%
Une jolie cinématique d'intro, et des menus clairs.

GRAPHISMES 93%
D'un très bon niveau. Un régal pour les yeux !

ANIMATION 91%
Les mouvements sont réalistes, surtout lors des combats.

MUSIQUE 90%
Très bonne, mais loin derrière celle de Final Fantasy.

BRUITAGES 91%
Plutôt bons. Les voix digitalisées sont excellentes.

DUREE DE VIE 96%
Quatre CD remplis jusqu'aux oreilles, ça promet !

JOUABILITE 90%
Rien à redire. Tout est clair, le personnage se déplace bien...

INTERET 88%

Dommage que ce jeu sorte si tard, car, bien que correct, il ne fait pas le poids face aux derniers Final Fantasy. Idéal si vous débutez dans les RPG !

AVIS OUI !

Il est vrai que Legend of Dragoon n'apporte rien de nouveau. Il s'agit en fait d'un mélange de différents titres du genre : le look de Final Fantasy, les transformations de Breath of Fire, le système de Combos de Vagrant Story... Mais le scénario est vraiment accrocheur et bourré de rebondissements. De plus, il est facile d'accès, ce qui permettra aux néophytes de s'initier sans mal. En revanche, le personnage principal n'est pas aussi charismatique que Cloud ou Squall, dommage. Mais avec quatre CD, le jeu est long, et c'est exactement ce que l'on demande à un RPG.

KAEL

SILVER

Sortie pour Noël dernier, la version PC de Silver est loin d'avoir rencontré un franc succès. Cela n'a pas empêché Infogrames de pondre exceptionnellement vite une adaptation sur Dreamcast. Allons-nous donc être les victimes d'une ultime tentative pour rentabiliser le jeu ?

Le menu d'inventaire est de type camembert, comme dans Wild Arms.

L'action prend place dans un monde médiéval-fantastique extrêmement traditionnel. Vous incarnez ici un jeune guerrier en lutte contre le tyran de la région : Silver et son dieu Apocalypse. Malgré une bonne dose d'humour, le scénario se révèle vite ennuyeux et linéaire. D'ailleurs, il n'existe pas de choix de question-réponse dans les dialogues. La partie RPG se trouve donc réduite au minimum, au profit des combats. En plus de votre personnage principal, vous pouvez en contrôler deux autres, parmi les cinq présents dans le jeu. Leur lot habituel d'armes blanches, de jet, de boucliers et d'objets magiques se récupère au fil des missions. Huit attaques spéciales sont aussi utilisables par tous vos héros. Il ne faut pas les confondre avec certaines passes d'armes peu pratiques, se déclenchant avec le bouton analogique et la gâchette droite. Quant à la gâchette gauche, elle permet de cibler l'adversaire avec les armes de jet, ce qui n'est précisé nulle part au cours du jeu. Côté gros bogues, la gestion automatique des deux personnages secondaires se révèle vraiment boiteuse. Ceux-ci ne prennent pas la moindre initiative et n'exécutent aucun ordre à long terme. Il leur arrive donc parfois de se laisser massacrer sans même lever le petit doigt. A un degré moindre, on regrette aussi que les personnages ne gagnent pas de points d'expérience. Le niveau d'un héros augmente uniquement après sa victoire contre des boss du genre démon, dragon, loup-garou ou encore bestiole géante. A l'occasion, certains ennemis vous céderont des choses à leur mort : nourriture, or, potions et armes. Vous en trouverez cependant beaucoup plus dans les coffres au trésor. Côté remarques, le jeu est entièrement doublé en français et on a le choix 50/60 hertz.

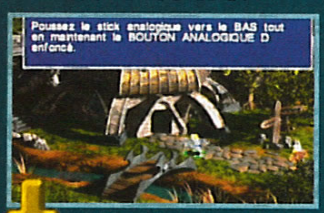
AVIS NON !

Après être tombé en admiration devant les décors, j'ai finalement trouvé Silver très décevant. En effet, le côté RPG est simplifié à l'extrême, sans la moindre richesse. Il y a même un manque de variété au niveau des armes, des armures et des objets magiques. De plus, exécuter des passes d'armes élaborées avec un personnage minuscule à l'écran relève de l'exploit. On retrouve donc les mêmes problèmes de jouabilité que sur la version PC. Un bon conseil, attendez plutôt la sortie de Baldur's Gate sur Dreamcast.

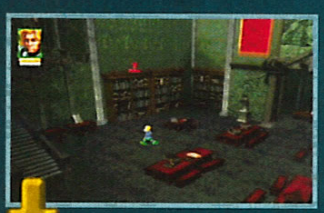
ARIOCH

QUELQUES ASTUCES

Vous devez faire preuve de stratégie lors de certains combats. Esquivez ou parez les coups, puis courez autour de votre ennemi pour le frapper de côté, plutôt que de vous fixer devant lui. Attention, certains adversaires appellent des renforts ou régénèrent leurs camarades vaincus. Vous devez donc les détruire en premier. La fuite étant impossible, vous devez tuer tous ennemis à l'écran.



Au début du jeu, une séance d'entraînement obligatoire vous informe sur le maniement de l'épée.



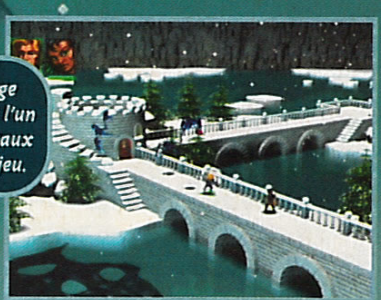
Ramassez le lance-pierres afin de dégommer ce lutin haut perché. Autrement, vous resterez bloqué.

Ce sale lutin géant n'est qu'un sous-boss très facile à vaincre.

Le point de sauvegarde se présente sous la forme d'un scribe qui disparaît une fois la transaction terminée.

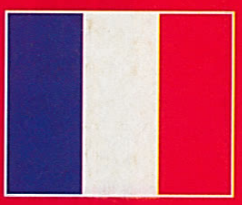
Vous voilà déjà à deux personnages lors de votre mission en ville.

On va finir par croire que pratiquer la magie conduit à un alignement Chaotique Mauvais.



Ce paysage enneigé est l'un des plus beaux décors de jeu.

Quand le démon concentre sa force, sortez de l'abri pour tirer un projectile de glace.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INFOGRAMES
- Éditeur : INFOGRAMES
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

PRÉSENTATION 89%

Une longue cinématique d'introduction soporifique dans sa première moitié.

GRAPHISMES 92%

Des persos 3D bien texturés, parfois perdus dans de magnifiques décors 2D.

ANIMATION 85%

Fluide, mais les personnages donnent l'impression d'être en apesanteur.

MUSIQUE 81%

Elle a seulement le mérite de ne pas vous agacer.

BRUITAGES 82%

Réduits au strict minimum.

DURÉE DE VIE 89%

On explore un monde assez vaste où les quêtes et les ennemis abondent.

JOUABILITÉ 82%

Rien d'évident.

INTÉRET 82%

Cet action-RPG à la sauce heroic-fantasy bénéficie d'une réelle finition et d'un visuel soigné. Hélas, le maniement des personnages laisse trop à désirer.

AVIS NON !

Bien que je sois fan de RPG et autres jeux d'aventure, et que Diablo soit l'un des rares jeux PC que je vénère, je ne suis absolument pas convaincu par Silver. En effet, le jeu est essentiellement basé sur les combats, et ces derniers sont tout bonnement injouables. La bêtise tient dans le fait que les coups d'épées se font en bougeant le pad analogique, ce qui a pour effet de déplacer le personnage et de vous éloigner de votre cible. La seule implémentation d'un système de "lock" aurait résolu ce défaut, mais les programmeurs n'y ont pas pensé.

CHEUB

FURIES EN FOLIE !

La Furie, chez Capcom, c'est tout un art: seul, à deux ou à trois combattants; dans les airs, ou après un Combo. Dans cet épisode, plus que jamais, on assiste à des scènes que l'on pourrait presque qualifier de courts métrages, tant leur animation est réussie.

La triple Furie qui tue tout. Le principe est simple: on se met à trois pour faire très mal (deux fois demi cercle vers la droite et L + R)

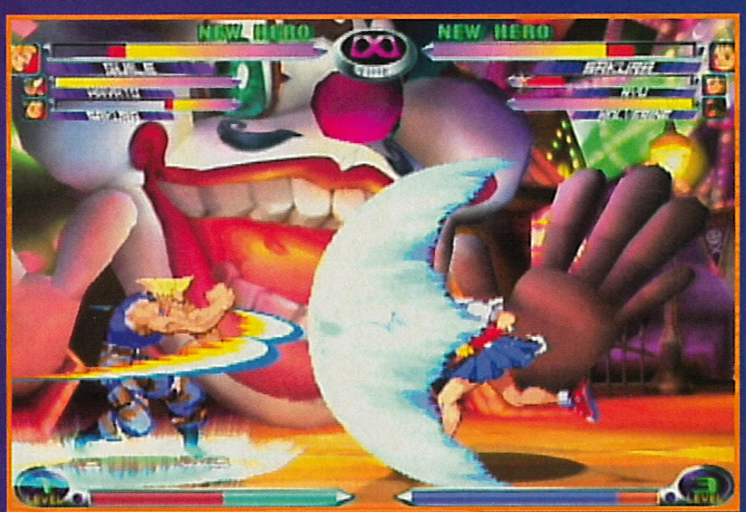
Que serait un test de Street sans une superbe Furie de Ryu dans toute sa splendeur?

Les Furies à plusieurs, c'est comme la fondue. C'est convivial, mais on n'y voit pas grand-chose.

Megaman fait partie des persos cachés. Il y aussi Tron Bonne dans le jeu, pour les fans de la série Rockman.

Capcom avait eu l'idée de réunir les univers de Street Fighter et de Marvel dans X-Men VS Street Fighter. L'ambiance graphique du jeu se rapprochait de celle de Street Fighter Alpha, c'est-à-dire un peu dessin animé. Depuis, le principe a été décliné à toutes les sauces comme il se doit. Ce mois-ci, c'est Marvel VS Capcom 2 qui arrive officiellement sur Dreamcast.

Les super pouvoirs des mutants du monde de Marvel (voler, sauter plus haut, etc.) ont introduit de nouveaux paramètres dans les jeux de baston de Capcom. Marvel VS Capcom 1er du nom proposait des combats à deux contre deux, avec un troisième intervenant occasionnel, appelé Partner qu'on ne pouvait pas diriger. Ici, exit le Partner, on pourra choisir son troisième combattant et le diriger. Ce sera donc du trois contre trois.
Une fois son perso sélectionné, on choisit son orientation. Plusieurs options sont proposées; elles correspondent au type d'attaque que le perso va lancer quand il viendra vous aider. Les filles, par exemple, peuvent vous soigner.



La 3D apparaît dans les décors, Sakura va tenter de battre Guile et son mythique "Sommersault kick".

Amingo est un perso bizarre, sorti de Breath of Fire, sauf erreur.

Lorsqu'un perso sort du ring, il récupère un peu de son énergie, lentement. Cette possibilité génère des techniques d'antijeu (chez l'humain comme chez le CPU). Le joueur range son combattant au bon moment, et fait traîner le combat en se mettant en défense... le temps que son équipe se régénère. Les touches de coups moyens ont été supprimées; une simple pression sur L et R appelle l'un ou l'autre de vos coéquipiers. La gestion du combat est donc plus simple.

On efface tout et...

Capcom avait élaboré un système de jeu à plusieurs intéressant, dans lequel on pouvait jouer à deux contre la machine. L'idée n'a pas été reprise, dommage car la Dreamcast permet de brancher quatre pads... Se battre à trois

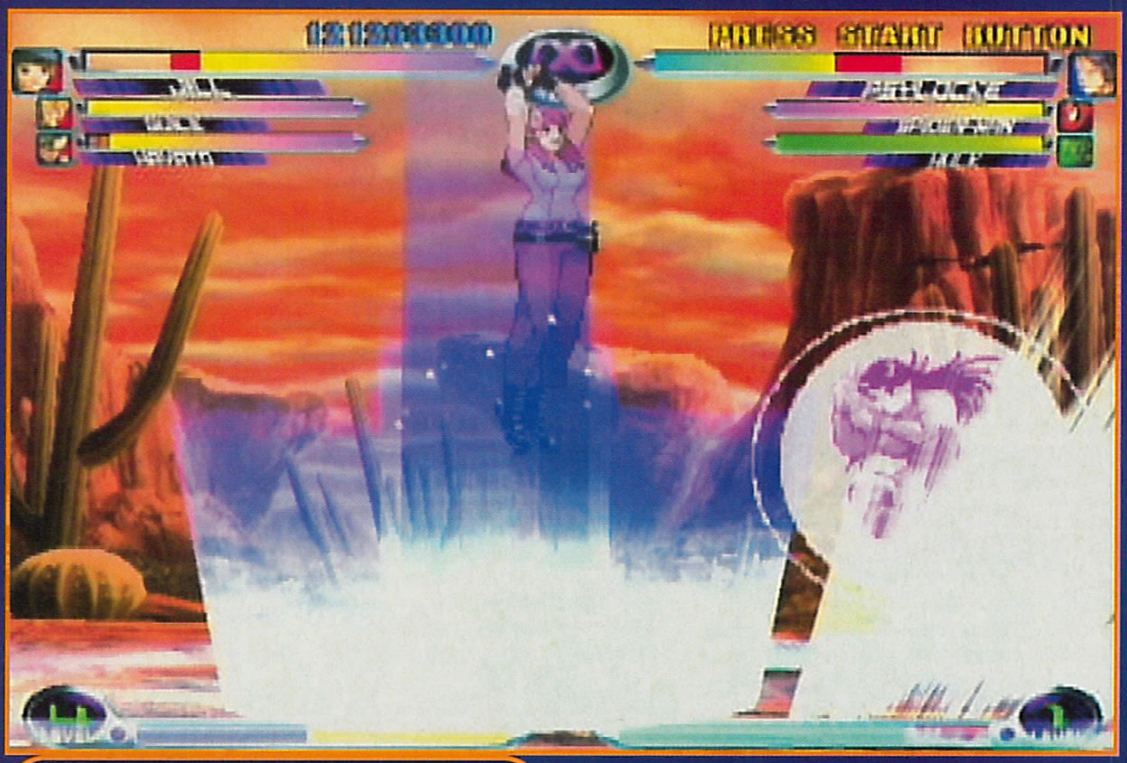
LA MODE DU BIO... HAZARD !

Jill est présente, et n'allez surtout pas croire qu'elle ne fait pas le poids ! Elle fait apparaître des zombies, Tyran, des corbeaux... Tout le bestiaire de Resident Evil est là !

Le chien se neutralise facilement...

Si vous finissez Code Veronica en moins de deux heures, vous avez le bazooka avec munitions infinies dans Marvel VS Capcom 2. Trop fort !

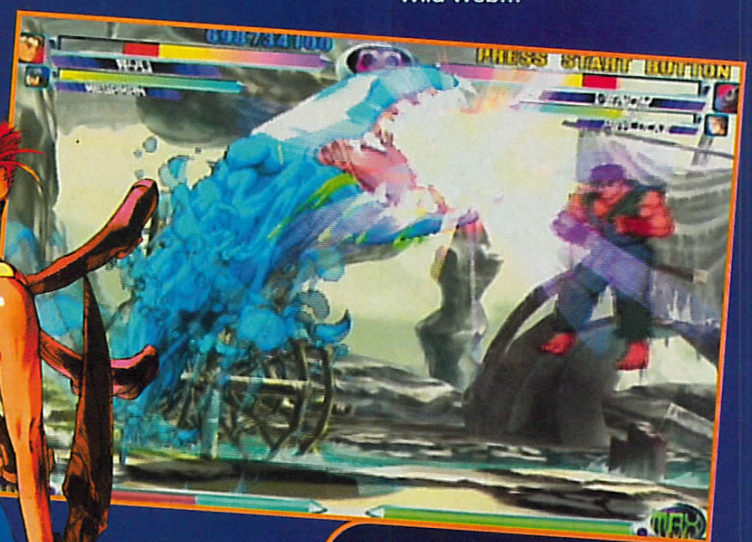
Le zombie enflammé n'est pas évident à contrer. Contentez-vous de sauter au-dessus de lui.



Les effets d'aura donnent aux combats une dimension "Dragon-Ballesque", c'est booo !

dans la même équipe en mode Arcade voire à quatre en Versus, n'aurait ennuyé personne.
En revanche, le mode Solo contre l'ordi est vraiment dur, même au minimum (on se demande même s'il ne s'agit pas de routines d'antijeu, voir plus haut...) ! En y jouant, on récolte des points qui permettront soit d'acheter des nouvelles couleurs pour vos persos, soit de débloquer des persos cachés (échange via le VM, etc.). Une idée qui augmente l'intérêt du jeu et sa durée de vie. Dommage que les performances Internet de la DC soient une fois de plus ignorées. Elles auraient pu permettre d'échanger des persos ou d'organiser des combats en ligne, voire des tournois. Hélas, pour l'instant les joueurs console se languissent d'explorer ce mystérieux Wild Wild Web...

Marrow fait aussi partie des nouveaux persos. Elle a une colonne vertébrale très... développée !



Venom est un mutant impressionnant. Au moindre coup de pied, il se transforme.

TOP SECRET !

C'est top confidentiel, mais on vous le dit quand même... Les points d'interrogation dans la grille des persos, eh ben... ils cachent des persos, eux-mêmes super secrets ! Mais, si ! Kael nous a tout expliqué. On pourrait même récupérer des persos en fourrant son VM dans la borne d'arcade. A condition de trouver une borne officielle à côté de chez soi. Mais lui, comme il habite au pays des nouilles sautées, il ne se pose pas la question...

En jouant dans le mode Arcade, on récupère des points pour acheter de nouvelles tenues ou de nouveaux personnages, comme Morrigan ou Juggernault.

Les persos supplémentaires apparaissent dans la grille de sélection. Les persos existants affublés de nouvelles couleurs sont surlignés en jaune.

AVIS OUI, MAIS...

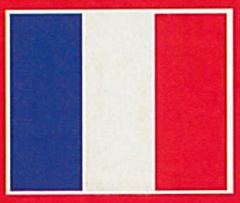
Vous savez ce que je pense de Capcom... mais je dois admettre que Marvel VS Capcom 2 a une pêche d'enfer. Maniabilité d'acier, on combat partout, sur terre comme dans les airs, et ça bouge dans tous les sens... Les sprites très détaillés traversent l'écran à une vitesse folle, et sont souvent énormes ! Les clins d'œil aux autres productions de Capcom sont rigolos. La 3D pointe le bout de son nez dans les décors, mais c'est un peu léger à mon goût ! Et puis le mode trois, voire quatre joueurs ? Il devient quoi ? Et les capacités Internet de la console ? C'est pour quand, hein ?

SWITCH

AVIS OUI !!!

Incroyable la rapidité avec laquelle les éditeurs ont localisé ce jeu : seulement un mois après sa sortie au Japon. Ce Marvel Vs Capcom est ce qui se fait de mieux en matière de baston 2D. Les effets spéciaux sont nombreux, et on ne constate aucun ralentissement, même lorsque plusieurs super pouvoirs sont lancés simultanément à l'écran. De plus, des éléments en 3D viennent se joindre aux décors. Bonjour la claque ! Enfin, si au départ, la liste de persos est pauvre, à la longue et après avoir accumulé des points, ce sont plus de 50 combattants qui deviennent jouables.

KAEL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (5 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU ARCADE STICK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 78%
Sympa sans plus. Capcom pourrait faire mieux pour nous mettre en appétit.

GRAPHISMES 86%
Des décors parfois très beaux, parfois désertiques.

ANIMATION 90%
Les persos se transforment, les coups pleuvent, ça bouge dans tous les sens !

MUSIQUE 80%
Pas fantastique, mais de bonne qualité...

BRUITAGES 90%
Les effets sonores sont très nombreux et variés, ça pète dans les tympans !

DUREE DE VIE 93%
Un mode Arcade difficile (c'est rare !), plus des dizaines de persos secrets.

JOUABILITE 92%
Nickel-chrome, les Dragon Punchs s'enchaînent comme des petits pains.

INTERET 90%
La meilleure baston 2D du moment, un nombre conséquent de persos, un système d'échange via le VM, un mode Arcade vraiment difficile.

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **JUSSIEU/PC/MAC**
  17 rue des Ecoles
  75005 PARIS
  Tél : 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)**
  Centre Commercial Chelles 2
  Nationale 34 - 77508 Chelles
  Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**
  C. Ccial Art de Vivre Niv.1
  Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**
  16 rue de la Paroisse
  78000 Versailles
  Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**
  C. Commercial VILLABE A6
  91813 VILLABE
  Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**
  60 av. du Général Leclerc N.10
  92100 BOULOGNE
  Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**
  C.Ccial Les Quatres Temps
  Rue des Arcades Est - Niv.2
  Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**
  63 avenue Jean Lolive - N. 3
  93500 PANTIN
  Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**
  C. Ccial DRANCY AVENIR
  220, rue de Stalingrad - N.186
  93700 DRANCY
  Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)**
  C. Ccial PINCEVENT N. 4
  94490 ORMESSON
  Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**
  5 rue du Général Leclerc
  94000 Créteil
  (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
  Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 90 1901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**
  C. Ccial Cergy 3 Fontaines
  95000 Cergy
  Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Continent
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
  C. Ccial St Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**
  14 rue Temponières
  31000 Toulouse
  Tél : 05 61 216 216
- **REIMS (51)**
  44, rue de Talleyrand
  51100 REIMS
  Tél : 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél : 03 20 519 559
- **FLERS (59)**
  C. Ccial Carrefour Douai-Flers
  RN 43
  59128 FLERS en Escrebieux
  Tél : 03 27 98 05 05
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIEGNE
  Tél : 03 44 20 52 52
- **LYON (69)** NOUVEAU !
  5, rue Victor Hugo
  69002 LYON
  Tél : 04 79 409 405
- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GÉANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**
  C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
  Mont Gaillard
  76620 LE HAVRE
  Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**
  19 rue des Jacobins
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)**
  1, rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**
  12 rue Gaston Hulin
  86000 Poitiers
  Tél : 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en réseau sur PC

RCS PARIS B 306 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

LES NOUVEAUTES DU MOIS (Prix Maximum)

POKEMON JAUNE

REFERENCE : 26657

PERFECT DARK

REFERENCE : 24869

DE SANG FROID

REFERENCE : 26892

LES OCCASIONS DU MOIS (Prix Maximum)

GRAN TURISMO 2

REFERENCE : 25384

RESIDENT EVIL 3

REFERENCE : 26118

FINAL FANTASY VIII

REFERENCE : 25366

CRAZY TAXI

REFERENCE : 25880

SOUL CALIBUR

REFERENCE : 24775

- Prix valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER

- **PAR TELEPHONE**
  01 46 735 720
- **PAR MINITEL**
  36-15 SCOREGAMES (2,21F/Mn)
- **PAR INTERNET**
  www.scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville :

Code Postal : Téléphone :

Code Client : E-Mail :

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement

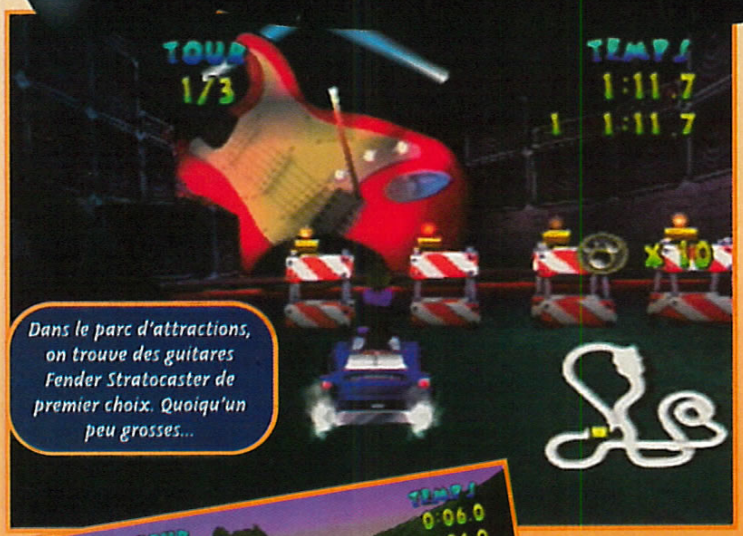
- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n° :

Expire le ...../.....

Signature :

Walt Disney MAGICAL

Non, c'est pas marrant de se prendre un missile par-derrière. Vraiment pas.



Dans le parc d'attractions, on trouve des guitares Fender Stratocaster de premier choix. Quoiqu'un peu grosses...

Un gadget bien utile qui permet de transformer en grenouille ses adversaires.

Le mode 2 joueurs se passe sur le même écran. Mais les circuits sont vides de tout adversaire. Pas cool.

Difficile de parler d'un jeu de kart sans le comparer à Mario Kart sur Nintendo 64, la référence en la matière. Magical Racing Tour s'en inspire grandement, mais reste une simple copie de l'original : peu d'inspiration et rien de nouveau à signaler.

Magical Racing Tour baigne dans l'univers magique de Walt Disney World, le célèbre parc d'attractions américain. Tic et Tac se promènent dans ce parc et remarquent une drôle de machine en haut d'une colline. Cette machine, accrochez-vous, permet de faire des feux d'artifices. Alors qu'ils tentent de s'en approcher, Tic fait tomber des glands dessus et provoque son explosion ! Les pièces de l'engin se répartissent à travers tout le parc... Horreur ! malheur ! Votre mission est simple : reconstituer la machine avant la fermeture du parc, chaque course remportée permettant de récupérer une pièce du puzzle. Dix circuits sont ainsi proposés. Entièrement en 3D, le jeu s'inspire beaucoup du célèbre Mario Kart 64 : boucler le premier les trois tours de circuit, tout en éliminant si possible ses adversaires à l'aide de gadgets récupérés durant la course. Ces gadgets peuvent soit booster votre véhicule, soit être utilisés contre vos concurrents : Turbo, glands, missile et objets magiques, par exemple. Rien de bien innovant ! Les circuits regorgent de bifurcations qui sont autant de raccourcis et d'occasions de terminer en tête. D'autres circuits, quant à eux, proposent de récolter un nombre précis de pièces en un temps limité. En mode Multijoueur, seuls deux joueurs peuvent s'affronter. Soit moitié moins que dans Crash Team Racing... Magical Racing Tour, par l'univers dans lequel il baigne et par son côté très bon enfant, s'adresse essentiellement aux plus jeunes d'entre nous.

World Quest RACING TOUR

AVIS NON !

Mario Kart reste pour moi la référence en matière de jeu de kart. Certes, nous sommes sur Playstation, mais cela n'est en aucun cas une excuse ! Magical Racing Tour n'a ni le goût, ni la couleur de Mario Kart. Le jeu n'est pas mauvais en soi, mais l'univers de Walt Disney le classe dans un registre particulier : celui des jeux pour enfants. On s'amuse (un peu), on rigole (très peu), mais jamais on ne s'excite à l'idée d'exploser ses adversaires. D'ailleurs, la seule chose qui nous excite ici, c'est la vue proposée qui n'est jamais jouable.

NIIICO

Rouler sur une tasse à café est bien embêtant... Rassurez-vous, cela ne dure que quelques secondes.

AVIS OUI, MAIS...

Je me suis dit, un jeu de caisse à la Mario Kart avec les persos Disney, ça le fait. Tout d'abord, j'ai été déçu car les seuls persos vraiment connus sont Tic et Tac. Ensuite, à part les ballons en forme de Mickey, l'univers de Walt Disney n'est pas vraiment retranscrit à l'écran. Cela mis à part le jeu est plutôt sympa, c'est bien speed et assez jouable. Par contre, au niveau graphique, on a vu mieux. Il est certains que ce jeu n'atteint pas les sommets d'un Crash Team Racing. Il pourra toutefois intéresser les collectionneurs Disney ou ceux qui ont fait le tour du hit de Naughty Dogs.

SWITCH

ON N'EST PAS DES MICKEY

Faut pas nous prendre pour des kékés ! Magical Racing Tour n'a rien d'innovant : toutes les idées sont pompées sur le superbe Mario Kart (N64). Du coup, le jeu souffre de la comparaison, car comme le dit si bien AHL, il n'y a qu'un Miyamoto au monde, et il est chez Nintendo.

Passer sur les ballons en forme de tête de Mickey vous rapporte un gadget.

Au départ, un Turbo est disponible si l'on appuie au bon moment sur l'accélérateur.

Tiens, cette marque au sol ne serait-elle pas un Turbo, par hasard ? Mais si !

On le croit pas ! (© AHL & Niiico 2000). Remplacez ces glands par des carapaces vertes... Ça ne vous dit rien ?

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRYSTAL D.
- Éditeur : EIDOS
- COURSE DE KART
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : AUCUN
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRÉSENTATION 80%

Quelques images de synthèse réussies. Des options vides et sans intérêt.

GRAPHISMES 85%

On reconnaît les personnages de Walt Disney. Des décors variés.

ANIMATION 80%

Assez fluide et très rapide... peut-être un peu trop sur certains circuits.

MUSIQUE 80%

Style Disney : bien réalisée, mais un peu niaise.

BRUITAGES 80%

Pour du Disney, on aurait aimé avoir des bruitages plus drôles et plus appropriés.

DURÉE DE VIE 85%

Des circuits assez nombreux, une difficulté progressive. On s'amuse longtemps.

JOUABILITÉ 85%

La prise en main est rapide et les voitures répondent plutôt bien.

INTÉRET 80%

Cet ersatz cloné de Mario Kart s'adresse surtout aux plus jeunes. Préférez l'original à la copie...

SUPER RUNABOUT

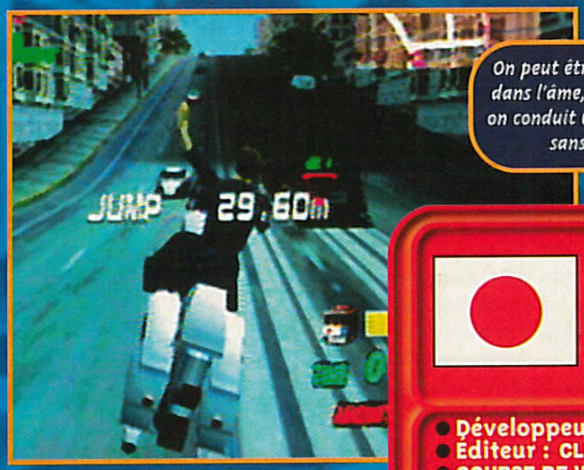
Runabout est plus connu en France sous le nom de Felony. Après deux passages sur Playstation, Super Runabout rend visite à la Dreamcast.

Au début de l'aventure, deux scénarios sont proposés. Vous incarnez soit les flics, soit des pauvres types qui doivent remplir leurs missions en pleine ville. Dès le menu de sélection, vous êtes plongé dans l'ambiance "rookie US" du jeu. Les choix des menus sont matérialisés par les objets d'un quartier général de police. Par exemple, l'ordinateur portable représente les statistiques, la Dreamcast donne accès aux options et le téléphone aux missions. Chaque clan a droit à six niveaux avant de débloquer les plus avancés. A chaque fois, le joueur doit remplir des tâches simples, comme passer sur des poubelles ou des marchands ambulants, détruire un tramway en pleine course, ou récolter des valises plus vite qu'un autre concurrent, et tout cela dans un temps donné. Heureusement, même hors limite, vous pourrez rester en piste, histoire de découvrir la ville et les chemins à suivre. Avant de vous engager, vous devrez choisir le véhicule adéquat. Grosse moto, truck gigantesque, Vespa, van, mini, chacun a ses avantages. On peut passer à volonté de la vue arrière à la vue intérieure. Des nouveaux véhicules sont débloqués quand on avance dans le jeu. En fonction des performances, les gratifications sont plus ou moins alléchantes. Cela va des quads à la voiture de sport, sans oublier les Cadillac monstrueuses. Le but ultime est bien sûr de posséder tous ces véhicules dans votre collection. Si vous incarnez les flics, vous aurez le suprême privilège de conduire une moto ou une voiture de police équipées de sirènes. Pendant vos vadrouilles en ville, une carte en haut à droite indique votre emplacement et les cibles que vous devez atteindre. Ce système est bien utile pour se repérer, car l'intitulé des missions à remplir est à moitié en japonais, et pas toujours très clair.

AVIS NON !

Ce titre paraît très sympa quand on regarde quelqu'un y jouer, mais, une fois le pad en main, c'est une vraie torture. Les bagnoles sont molles, les accélérations ont la puissance d'un pet de mouche et les virages laborieux doivent être préparés bien trop longtemps à l'avance. La gestion des collisions est imprécise et le moindre choc fait valser abusivement votre engin. Ajoutez à cela des missions qu'il faudra recommencer plusieurs fois, pour en comprendre le but, et vous obtenez un jeu à la Niiico (tellement on s'arrache les cheveux).

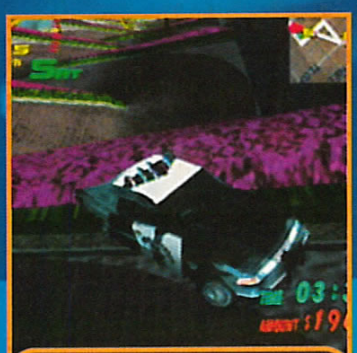
GIA



On peut être flic et rebelle dans l'âme, surtout quand on conduit une grosse moto sans casque.

La petite Vespa qui fonce à travers la ville, c'est le quotidien de bien des adolescents.

Dans la grosse Cadillac, sous le soleil couchant, on peut monter à deux.



Un flic dans les roses, c'est possible.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAP./ANGLAIS

- Développeur : CLIMAX
- Éditeur : CLIMAX
- COURSE DE VOITURES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU VM

PRESENTATION 85%
Des cinématiques au début de chaque scénario.

GRAPHISMES 80%
Pas très jolis. Mais les détails valent le détour.

ANIMATION 65%
Saccadée et lente. On a l'impression de rouler au pas.

MUSIQUE 70%
Elle donne vite le bourdon. Coupez le son.

BRUITAGES 83%
Quelques digits bien ricaines, et des bruits de crash corrects.

DUREE DE VIE 70%
Une fois compris le principe répétitif, on le finit assez vite.

JOUABILITE 30%
On est en dérapage constant. Chaque virage est un calvaire.

INTERET 71%
La réalisation est lamentable. Dommage, car l'esprit du jeu est très amusant.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Le snooker est un art noble et distingué. Les parties se déroulent dans une atmosphère de profond respect entre adversaires. C'est dans cet univers singulier que Codemasters nous propose de plonger avec cette simulation.

L'introduction nous présente les plus fines queues du snooker en action. Les images sont bien digitalisées, et les exploits font vibrer le public attentif. World Championship Snooker est une pure simulation de billard, tous les modes de jeu et les options tendent vers un réalisme de tous les instants. Il est possible, grâce aux différents modes de jeu, de s'imprégner de l'atmosphère bien particulière des salles de snooker.

Des modes complets

Le mode Championnat est une véritable compétition qui s'étend sur plusieurs jours. Il est important de réaliser des bons résultats sur la longueur pour bien figurer au terme de cette compétition. Comme son nom l'indique, vous vous ferez la main en mode Match rapide. Le mode Match, lui, permet de sélectionner le nombre de manches à disputer et de paramétrer précisément l'ensemble du déroulement de la partie. Le mode Tournoi propose une série de matchs contre les adversaires les plus coriaces du circuit professionnel. Dans ce mode, il n'est pas question, comme dans le Championnat, de stratégie, mais bien de gagner les matchs les uns après les autres. C'est la dure loi des éliminatoires directs. Les nombreuses options vous permettront de prendre en main très facilement les commandes du jeu. Au-delà des traditionnels réglages audiovisuels, vous pourrez consulter les règles du jeu pour ne pas commettre d'erreur en cours de partie. Dans la section Entraînement, vous vous essaierez aux coups les plus divers et les plus tordus. La partie cours vous facilitera la tâche en vous apprenant à réaliser des figures incroyables. Vous pourrez également créer votre champion comme bon vous semble, afin de jouer avec un personnage entièrement imaginaire, et visionner la partie sous tous les angles.

AVIS OUI, MAIS...

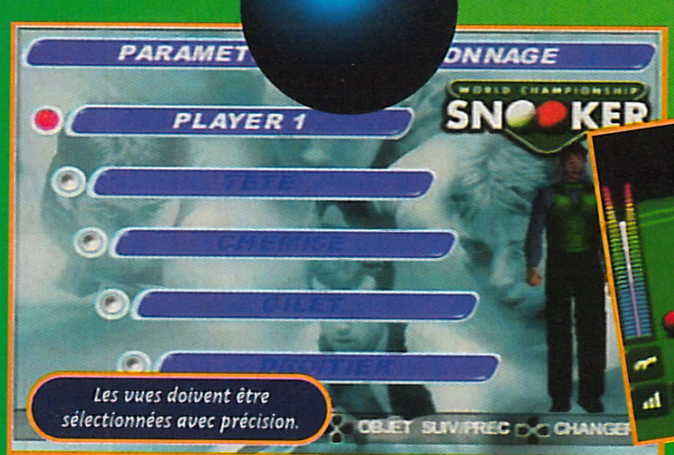
Ce World Championship Snooker est d'une précision remarquable et réserve de grands moments de sport (eh oui !) aux fans du genre. Les graphismes servent bien une animation très correcte. Les modes de jeu ne sont pas particulièrement innovants, mais chacun apporte un plus à l'intérêt général du soft. Reste que ce titre ne plaira pas à tout le monde et pour cause, le snooker est une variante très originale du billard classique. Les règles, telles qu'elles sont conçues, ne donnent pas des parties très spectaculaires. A réserver aux amoureux du genre.

TOXIC

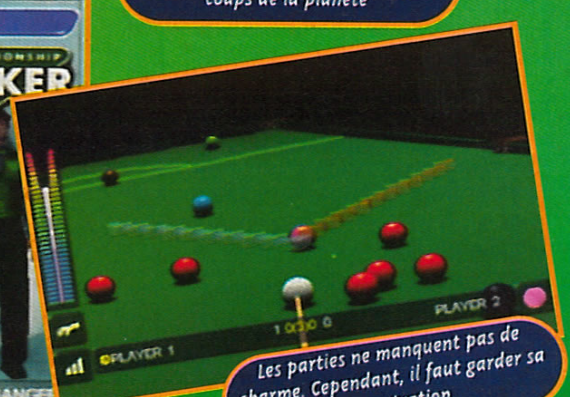
Le Championnat demande beaucoup de régularité dans les résultats. Il faudra donc obligatoirement établir une stratégie.

Il faut maîtriser les effets pour bien placer toutes les billes.

Des cours vous permettent de vous entraîner aux plus spectaculaires coups de la planète



Les vues doivent être sélectionnées avec précision.



Les parties ne manquent pas de charme. Cependant, il faut garder sa concentration.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- SNOOKER
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	De vraies images en mouvement des meilleurs joueurs.	85%
GRAPHISMES	Juste ce qu'il faut pour profiter de l'action.	80%
ANIMATION	Les billes roulent bien. Quelques rares animations.	70%
MUSIQUE	Seule l'introduction propose une musique digne de ce nom.	60%
BRUITAGES	Le strict minimum. Le bruit des billes qui s'entrechoquent.	50%
DUREE DE VIE	Pour les passionnés du genre, les modes de jeu sont bien conçus.	90%
JOUABILITE	La prise en main est bonne. Tous les coups du billard.	90%

INTERET 82%

Les options et le fond de jeu satisferont les joueurs avides de snooker de haute volée.

RESIDENT EVIL SURVIVOR

Ce personnage apparaît très souvent dans le jeu. Il semble immortel.

Capcom, c'est encore plus fort qu'un chiffonnier : ça vous recycle un soft en moins de deux, et ça le décline en dizaines de versions ! C'est ainsi que la série des Street Fighter devient chaque mois plus obèse, talonnée de près par celle des Resident Evil. Resident Evil justement, se voit offrir un nouvel épisode, jouable cette fois-ci au Gun Light. Mais est-ce pour autant une réussite ?

Un Resident Evil sans une histoire de virus T, c'est comme un Switch sans son Twix ou un AHL sans un Docteur Mario dans sa trousse de secours : inimaginable. Ce virus est donc encore à la une de ce nouvel épisode. La maudite bestiole fait à nouveau des ravages et contamine tout humain avec lequel elle entre en contact, le transformant inexorablement en zombie.

Gun ou Dual Shock ?

Vous dirigez Vincent, un jeune pilote devenu amnésique suite au crash de son avion dans une petite ville du Middle West des Etats-Unis. A la différence des épisodes de la série, ce Resident Evil se joue uniquement en vue subjective, c'est-à-dire vu par les yeux du héros que vous dirigez, et, indépendamment, à la manette ou au pistolet (G-Con 45 et autres accessoires du même genre). Dans le premier cas, vous déplacer ne posera aucun problème, surtout que le pad analogique est pour une fois parfaitement utilisé. Dans le deuxième cas, diriger son personnage avec le gun demande une bonne dose d'abnégation et un long apprentissage. La prise en main est en effet laborieuse et loin d'être intuitive. Pire, les déplacements se font à vitesse constante. Ainsi, si un monstre vous attaque, vous ne pourrez pas fuir aussi rapidement qu'à la manette. Voilà le problème ! Un conseil donc, évitez le jeu au gun, et préférez le Dual Shock.

Automatique

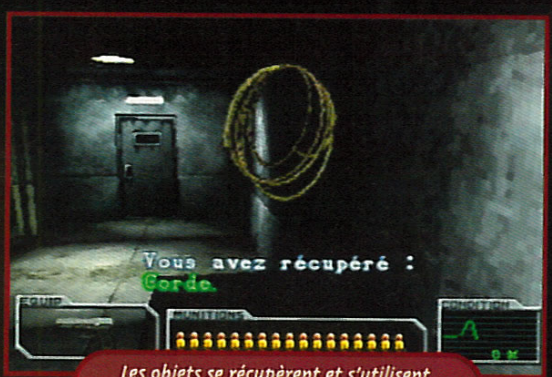
Autre différence : l'utilisation des objets que vous trouvez au cours du jeu. Si les herbes de couleurs et les armes se gèrent manuellement, il n'en est pas de même avec les cartes magnétiques et autres clés. Elles s'utilisent automatiquement si vous vous placez au bon endroit. Par exemple, une porte s'ouvrira toute seule si vous avez récupéré préalablement la clé. Cependant, ce principe diminue grandement l'intérêt du jeu, surtout que les énigmes ne sont pas aussi profondes que dans un épisode classique de Resident Evil : on progresse très rapidement sans réfléchir, ce qui dénature le style original de la série, et c'est bien dommage. Autre point négatif, les munitions du pistolet qui sont infinies ! Ici, tout est basé sur l'action, et non pas la réflexion... A réserver aux amateurs d'action uniquement.

AVIS NON !

Tout ici est différent de la série : la vue est subjective, l'action prend le dessus sur la réflexion, les graphismes sont horriblement pixélisés et l'intérêt du jeu vol au ras des pâquerettes ! Capcom aurait dû changer le nom de son jeu. Utiliser celui de Resident Evil est uniquement un argument marketing destiné à berner les fans de la série. Je n'en dirai pas plus, sinon je vais m'énerver. A éviter absolument !

NIIICO

Les scènes cinématiques sont nulles et moches... comme le jeu.



Les objets se récupèrent et s'utilisent automatiquement. C'est pas beau la vie ?

Le vestiaire des garçons est toujours plus sale que celui des filles.

ZOMBIES LA MOUCHE

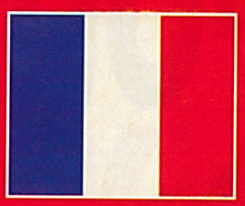
Une fois le jeu commencé, vous n'aurez plus de répit. Les monstres sont nombreux et n'ont qu'une idée en tête : vous gober le cerveau à la paille. Heureusement, vos munitions, pour certaines armes, sont infinies. Un bon argument pour vous laissez aller aux pires excès !

Les forces spéciales seront aussi de la partie. Quelques balles suffisent à les faire partir en fumée.

Non, ce n'est pas tous les jours facile de se lever avec une gueule de bois. Non, pas facile du tout !

Vous allez rencontrer ce genre de bestioles à de très nombreuses reprises. Méfiez-vous, elles sont plutôt coriaces.

Méfiez-vous de ces bestioles : elles rampent sur le sol, les plafonds et les murs, et se jettent ensuite sur vous.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : EIDOS
- SHOOT'EM UP 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE, DUAL SHOCK, LIGHT GUN
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION — 50%

Des cinématiques nombreuses mais affreuses ! Le jeu est tout en français.

GRAPHISMES — 45%

Ils sont laids ! Zombies cubiques, grosse pixélisation... c'est moche !

ANIMATION — 65%

Les zombies et autres monstres bougent assez bien, mais rien d'extraordinaire.

MUSIQUE — 80%

Beaucoup plus présente que d'ordinaire, elle rythme bien le jeu.

BRUITAGES — 60%

A mourir de rire ! Les bruits de pas dans les égouts sont à se pisser dessus.

DUREE DE VIE — 87%

La difficulté augmente progressivement et les ennemis se font plus nombreux.

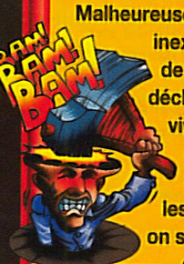
JOUABILITE — 75%

Amusant au gun, mais injouable. L'idéal est d'utiliser le Dual Shock.

INTERET — 65%

Graphismes mauvais, pas de réflexion... Quelle horreur ! Episode à part de la série, espérons qu'il le restera...

AVIS AFFREUX !



À force de trop vouloir traire la vache Resident Evil, il fallait s'attendre au faux pas. Pourtant, ce titre reprend l'univers de Survival Horror avec son hémoglobine et ses maisons gigantesques. Malheureusement, l'ambiance est quasiment inexistante. C'est bien simple, il y a plus de chance de mourir d'ennui que d'être déchiqueté par une horde de morts-vivants. Ensuite, le système de déplacement n'est pas réfléchi, et avec le Gun, c'est encore pire. Enfin, les énigmes ont carrément disparu et on se limite à ouvrir des portes. La plus grosse déception de ce mois.

KAEL

Les FOUS du volant

Satanas et Diabolo, vous vous souvenez ? Les deux ahuris dans leur caisse de folie à la poursuite de leurs compères tout aussi déjantés... C'est la Dreamcast qui accueille cette licence et son cortège de courses délirantes.

L'introduction est purement et simplement la présentation détaillée des héros du dessin animé vedette de notre tendre enfance. Les couleurs vives éclatent à la face du joueur dès les premiers instants. Vous choisissez votre pilote parmi la crème des routards aguerris aux pistes surchauffées. Vous sélectionnez ensuite l'un des trois mondes. Chacun se décompose en quatre parties, regroupant des types de parcours et des décors particuliers. Certaines de ces parties ne deviennent accessibles qu'après avoir bien figuré dans les courses immédiatement sélectionnables. De nouveau, chacune de ces parties se divise en cinq courses où il est impératif de bien se comporter pour avancer dans le jeu. Le mode Multijoueur, lui, permet à quatre joueurs de s'affronter sur les pistes les plus sinueuses de l'univers.

Les courses opposent huit concurrents sur le circuit choisi. Avant le départ, vous devrez équiper votre véhicule de gadgets qui vous permettront de mettre des bâtons dans les roues de vos concurrents directs. Ils pourront également optimiser les performances de votre voiture.

Loufoquerie et délire

Les commandes ne sont pas particulièrement difficiles à maîtriser. Le bouton R sert d'accélérateur et le bouton L enclenche la marche arrière. Le bouton A sert à prendre les virages. Les vues différentes permettent de profiter de l'action selon les angles les plus spectaculaires. Tout dans ce soft est orienté vers la loufoquerie et le délire visuel. Les nombreuses courses et personnages cachés apportent un intérêt certain aux parties. Pour conclure, ce titre propose un ensemble de surprises des plus complets.

Choisissez votre bolide et entrez vos initiales avant la grande compétition.

Le bouton A permet de déraper et de prendre au mieux les virages.

Le dragon est une des belles attractions du jeu. Il permet à la voiture de s'élever dans les airs.

Le mode Multijoueur offre quelques grands moments.

AVIS OUI, MAIS...

Les Fous du volant est un jeu vraiment survitaminé. Les couleurs y sont plus vives et les courses plus dingues que jamais. Les commentaires en français sont absolument délirants et confèrent un charme supplémentaire à ce jeu qui n'en manque pas. Reste que dans sa catégorie, Les Fous du volant manque parfois d'ingéniosité et de variété. L'animation paraît un poil légère et atténue un peu les qualités des graphismes. Au final, ce petit jeu de course débridé réservera de bons moments aux fans de sensations extrêmes.

TOXIC

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INFOGRAMES
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE LOUFOQUE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU

PRÉSENTATION 82%
Les Fous du volant dans toute leur splendeur.

GRAPHISMES 91%
Les détails et le parti pris très BD sont un régal pour les yeux.

ANIMATION 88%
Quelques difficultés en mode Multijoueur.

MUSIQUE 85%
Elle colle parfaitement à l'univers décalé et halluciné.

BRUITAGES 85%
Détonations et autres crissements de pneus.

ODURÉE DE VIE 85%
Les mondes et les circuits sont variés. De longues heures de jeu...

JOUABILITÉ 85%
Les commandes répondent bien, mais ne cherchez pas le réalisme.

INTÉRET 87%
Beaucoup de dynamisme et de folie pour un titre simplement distrayant.

F1 Racing CHAMPIONSHIP

Ubi Soft est bien décidé à sortir son F1 Racing Championship sur toutes les consoles. Après la version Playstation, et en attendant celle sur Dreamcast, c'est au tour de la Nintendo 64 d'entrer en piste...

AVIS NON, MAIS...

Les deux modes principaux et le nombre d'options sont convaincants, mais trop de défauts et d'imperfections subsistent. D'une part, le graphisme n'est pas exceptionnel et l'animation assez mauvaise nuit considérablement au confort visuel. De plus, le pilotage n'offre pas de réel intérêt : les voitures sont trop imprécises. Alors bon, si on ajoute à cela que l'ambiance du jeu est vraiment froide et austère, cela ne lui fait pas beaucoup d'arguments pour convaincre...

ZANO

Comme sur Playstation, ce F1 Racing Championship propose de participer au championnat 1999 de formule 1. Grâce à la licence officielle FIA, on retrouve les principaux acteurs de la saison passée ainsi que leurs voitures. Pour plaire à tous les types de pilotes, ce titre propose des courses uniques, un championnat complet, des courses contre la montre, et un mode 2 joueurs.

Arcade ou Simulation ?

Pour varier les plaisirs et les challenges, on peut choisir entre deux modes de jeu, Arcade et Simulation. Chacun offre les mêmes possibilités : options de jeu et de course, choix des voitures et des circuits. On peut donc toujours paramétrer le niveau des autres concurrents, choisir entre les différentes règles de ce sport, et affiner les réglages de son bolide. Au niveau de la conduite, le mode Arcade pardonne plus d'erreurs et propose aux joueurs un pilotage brutal et approximatif. Par exemple, les distances de freinage y sont extrêmement courtes, et en aucun cas réalistes... Le mode Simulation, quant à lui, exige un peu plus de rigueur et de précision concernant les trajectoires et les réglages, mais les différences avec le mode Arcade ne sont pas vraiment importantes.

Le mode 2 joueurs permet de s'affronter entre amis, sur la voiture et le circuit de son choix.

L'univers de la F1

Côté graphisme, si l'ensemble est satisfaisant, il faut reconnaître que la Nintendo 64 à vu mieux. Les décors sont assez fins et la sensation de vitesse est relativement bien retranscrite, mais des problèmes d'animation viennent souvent gâcher le plaisir. Par exemple, des ralentissements sont perceptibles lorsque vous visitez les bacs à sable, et, en vue intérieure, le manque de souplesse des commandes occasionne des images très saccadées. Côté son, le bruit des voitures est correct et presque réaliste, mais on n'a pas vraiment l'impression d'avoir une F1 dans son salon... Quant aux autres bruitages, on retrouve évidemment la foule et les divers sons dus aux chocs et aux sorties de route. Bref, ce F1 Racing Championship ne s'impose pas comme le meilleur jeu de F1 sur la Nintendo 64, mais sa polyvalence et les quelques options intéressantes pourront captiver les adeptes du genre...

De nombreuses vues sont proposées, trois intérieures et quatre extérieures.

Lors des arrêts aux stands, on voit les mécanos s'affairer.

L'écran de réglage des voitures est simple, et le nombre d'option est classique mais largement suffisant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Editeur : UBI SOFT
- SIMULATION DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : KIT VIBRATION

PRESENTATION 88%
Une petite vidéo d'intro... Les menus sont fonctionnels.

GRAPHISMES 80%
L'ensemble s'avère un peu brouillon. On a vu mieux sur N64.

ANIMATION 78%
Saccadée en vue intérieure. Gros ralentissements à 2 joueurs.

MUSIQUE 81%
Discrète pendant les courses. Quelques thèmes sympas...

BRUITAGES 86%
Assez complets. Le son des caisses pourrait être meilleur.

DUREE DE VIE 88%
Finir toutes les courses vous occupera un bon moment.

JOUABILITE 80%
Un manque de précision et de subtilité au joystick analogique...

INTERET 78%
Pas de gros atouts pour cette version. Seuls les deux modes disponibles intéresseront peut-être.

Ballistic

Force est de constater que les jeux de style casse-tête ont un peu de mal à se renouveler ces derniers temps. Certains éditeurs préfèrent alors travailler à partir des grands classiques du genre. C'est le cas de THQ qui propose Ballistic, un titre dérivé du célèbre Puzzle Bobble.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Ballistic est vraiment sympa à jouer, l'ambiance y est agréable, et on se prend vite au jeu. Cependant, s'il est une bonne imitation, il lui manque beaucoup de choses pour inquiéter les références du genre. D'autre part, le mode 2 joueurs est super décevant : il est beaucoup trop monotone et on n'a pas vraiment l'impression de livrer un duel face à un adversaire... Enfin bon, pour ceux qui aiment le style, ce titre possède de quoi assouvir leur soif de prises de tête.

ZANO

Comme dans Puzzle Bobble, vous devez lancer des billes de couleur sur d'autres billes afin de former des combinaisons. En alignant trois billes identiques (ou plus), celles-ci se détruisent et libèrent de la place...
L'originalité de Ballistic réside dans le fait que les billes se meuvent de manière circulaire autour de votre canon. Il faut donc faire pivoter constamment cette tourelle afin de réaliser les meilleures combinaisons, et ainsi éviter que les billes atteignent le centre de la spirale.
Trois modes de jeu sont proposés. Le premier fonctionne comme dans Tetris : les billes arrivent à l'infini et de plus en plus vite. Il faut donc être astucieux et endurant pour faire péter les scores. Le mode suivant invite à réaliser plusieurs petites parties sur des tableaux différents. Là, les billes arrivent en nombre limité, et il faut toutes les détruire pour passer au tableau suivant.

Des bonus variés

De plus, leur trajet change d'un tableau à l'autre, et les spirales deviennent un peu plus vicieuses. Par exemple, on peut avoir deux spirales différentes (l'une en haut et l'autre en bas), ou alors des tunnels qui peuvent masquer certaines parties de la spirale... Pour vous aider, des bonus apparaissent çà et là : il faut les shooter pour déclencher leurs effets. Ainsi, l'escargot ralentit la cadence, la bombe détruit toutes les billes d'une même couleur, l'horloge stoppe le défilement des billes...

Les billes invisibles peuvent être détruites en faisant exploser les billes placées à côté.

Multijoueur classique

Comme dans tous les jeux de ce type, il est aussi possible de s'amuser à deux. Les matchs se déroulent alors en trois manches, le joueur totalisant deux victoires est déclaré vainqueur. Ce mode Multijoueur ne propose pas d'options particulières, faire un bon Combo augmente juste un peu le nombre de billes sur l'écran de l'adversaire. Il n'y a malheureusement pas d'attaques ni de gadgets spéciaux pour pimenter un peu plus ce mode en duo. Sur le plan technique, si ce genre de jeu ne réclame pas de grosses performances de la part de la console, la réalisation n'en est pas moins de bonne qualité. Les billes sont bien colorées et les explosions occasionnent quelques petits effets visuels sympas (même si on a vu nettement plus impressionnant). Enfin, la musique reggae confère une très bonne ambiance générale au jeu...
Bref, ce Ballistic est une bonne alternative à Puzzle Bobble, et les adeptes du genre trouveront de quoi s'amuser un bon moment. Plus d'options et quelques originalités auraient cependant été souhaitables...

Des parties de la spirales peuvent être dissimulées. Les billes cachées ne peuvent pas être shootées.

Le mode 2 joueurs est très classique et ne propose pas d'options spéciales.

Les billes bleues éliminées, les billes rouges vont se retrouver en contact, elles vont alors se détruire elles aussi...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MITCHELL
- Editeur : THQ
- PUZZLE BOBBLE-LIKE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

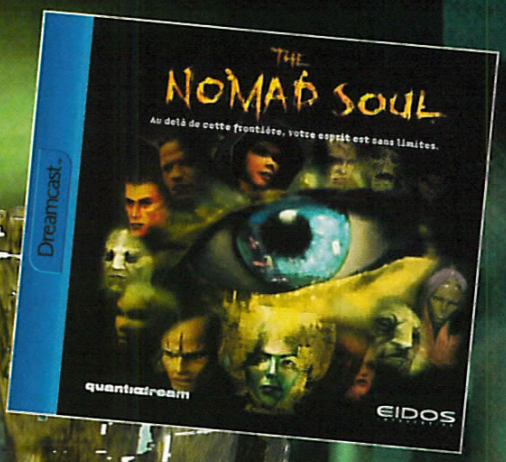
PRESENTATION	*Les menus ne sont pas très réjouissants, mais simples.*	77%
GRAPHISMES	*Le jeu est assez mignon, sans plus...*	84%
ANIMATION	*Simpliste : la PS ne se fatigue guère...*	87%
MUSIQUE	*Du reggae, une ambiance très rythmée et très sympa.*	85%
BRUITAGES	*Pas grand-chose, des petites explosions et c'est tout !*	78%
DUREE DE VIE	*Évidemment, le jeu est répétitif, mais quand on aime le genre*	85%
JOUABILITE	*Très facile à prendre en main, le canon est assez précis.*	88%

INTERET — *Ballistic n'est ni Puzzle Bobble ni Tetris... Mais les adeptes du genre s'amuseront un moment.* — **88%**

CONCOURS

A GAGNER : THE NOMAD SOUL

2 Dreamcast



18 jeux Nomad Soul sur Dreamcast

20 tee-shirts Nomad Soul

30 portfolios Nomad Soul

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

*3615 et 08 36 68 : 2,23F/min

CONSOLES+

The Nomad SoulTM, développé par Quantic Dream. © Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.
© SEGA et Dreamcast, marques déposées, sont la propriété de Sega Enterprises

EIDOS INTERACTIVE

Dreamcast

RegArDE Moi çA !!
TOn CD eST uNe RuiNe !!
iL eST bOn pOur La pOUbElle !!

Jamais tu ne pourras le revendre,
ni jamais plus jouer avec, MALHEUREUX !!
Heureusement, comme on t'aime beaucoup,
on a trouvé LA SOLUTION pour toi !

cofee - 01 69 26 95 46

MEdiasoft Revendeurs contactez-nous au 01 39 91 50 01

sI tU veUX GardEr teS CD ToujOURs NEufS iL tE faUT Le PROTEC CD

L'ASSURANCE VIE DES COMPACT DISC

OFFRE SPECIALE

99 F

les 10 protections
+ 1 pad playstation OFFERT
aux 1000 premiers acheteurs

le PROTEC CD se pose instantanément et ne gêne pas la lecture du laser de ta console. Il fonctionne avec tous tes jeux video, CD ROM, DVD, CD Audio. Une fois que tu l'as bien cochonné, tu le changes et on n'en parle plus ! Les magasins vont se battre pour te racheter tes jeux au prix fort !

Nom

Prénom

Adresse

Tél. :

Mode de paiement : ❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue

Carte crédit n° Date expiration :

	Prix TTC	Quantité	Total
2 boîtes de 5 Protec CD	99 F		
Frais de port			25 F
Signature obligatoire			

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

SPEEDY GONZATEST

Hey Caramba! Une rubrique sous le signe de la Gameboy, ce mois-ci. Normal, l'été on a tout le temps pour se prélasser au soleil et amener sa portable à la page! En plus, il y en a presque pour tous les goûts, de la course auto, de la plate-forme et même de la simulation aérienne: sur GBC! Qui l'eût cru? A plouche! Speedy

GAMEBOY COLOR

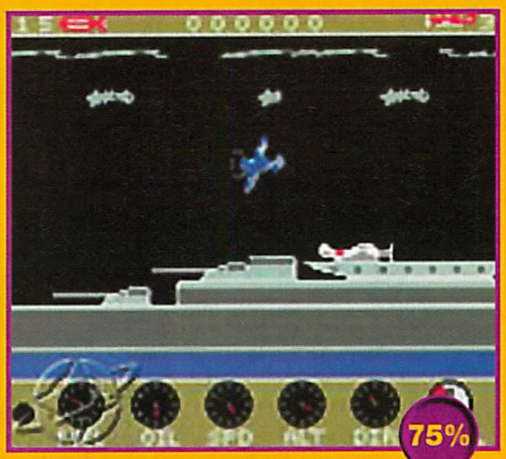
ASTÉRIX: SUR LA TRACE D'IDEFIX

Idéfix, le chien d'Obélix, a disparu... Il va falloir parcourir la Gaule à sa recherche. Les niveaux sont présentés sous forme de carte, et on appuie sur Select pour choisir entre Obélix et Astérix. Les niveaux se déroulent d'une façon tout ce qu'il y a de plus classique, on saute, on frappe du Romain. Dans le genre, on a déjà vu plus beau et plus original sur GBC.

INFOGRAMES

80%

GAMEBOY COLOR



75%

WINGS OF FURY

Océan pacifique. 1945. Vous êtes aux commandes d'un avion de combat. Votre mission bombarder les cibles ennemies. Ainsi, il faudra viser juste et surveiller ses munitions. Le décollage se fera parfois d'un porte-avions, parfois de la rive. Un petit simulateur de vol de la deuxième guerre mondiale assez sympa, pas mal fait. Mais ne vous attendez pas à un shoot'em up super speed et bien bourrin.

RED ORB

GAMEBOY COLOR

TAXI 2

70%

"Taxi 2", c'est avant tout un film. Critiqué par les uns, adulé par les autres. Les avis sont partagés. Sur Gameboy, il faudra remplir les différents objectifs inspirés du film, comme battre des coureurs de rallye, par exemple. Les voitures sont aussi larges que la route, ce qui rend les dépassements laborieux. Très moyen, un peu mou et pas très bien réalisé.

UBI SOFT

GAMEBOY COLOR

LES 24 HEURES DU MANS

Zano est tout excité depuis qu'il sait que "Les 24 heures du Mans" est sorti sur GBC. Cette petite simulation de course en réjouira plus d'un. Elle contient tous les éléments des grandes simulations qu'on trouve habituellement sur les machines plus puissantes. Au niveau visuel, c'est plutôt réussi, bien coloré. Comme dans Taxi 2, je trouve que la route n'est pas assez large, mais c'est un moindre mal ici.

INFOGRAMES

DREAMCAST

75%

ZOMBIE'S REVENGE

Dans cette sorte de beat'em all développé par Sega, on retrouve l'ambiance de "The house of the Dead", mais avec une vue à la troisième personne. Le but est simple: il faut ramasser des armes avant de les utiliser contres des hordes de monstres aussi bizarres qu'hideux. Dommage que le jeu ait si peu de pêche. C'est lent, un peu mou et, comme tous les jeux du genre, un peu court.

SEGA

PLAYSTATION

64%

SHÉRIF, FAIS-MOI PEUR

Rosco, Boss Hogg, les Duke! Dans le petit comté de Hazard, c'est toujours l'effervescence. C'est South Peak qui a eu la délicieuse idée d'adapter cette série télé périmée. Évidemment, il va falloir conduire "General Lee" à fond la caisse dans des décors... pas vraiment beaux. C'est là que se situe le gros défaut du jeu! Sinon, on retrouve une belle brochette de blaireaux américains, de la musique country et une grosse ambiance redneck. Un conseil: jouez à Vigilante 8 en lisant "Fantasia chez les ploucs", ça sera mieux que de perdre votre temps avec cette production médiocre.

UBI SOFT

Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

399 F au lieu de ~~619 F~~

DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast,
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429 F au lieu de ~~619 F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 102 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 102 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

DVD

NEW **LECTEUR DVD SAMSUNG 709** 2490 F

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

7ème VOYAGE DE SINBAD	189 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
ALBATOR 84 VOL 1	199 F	LE MASQUE DE ZORRO	169 F
ALBATOR 84 VOL 2	199 F	LEON MORIN PRETRE	169 F
ALBATOR 84 VOL 3	199 F	LE ROI LION 2	179 F
BABE 2	189 F	LIMBO	189 F
BIRDAY	189 F	LES 101 DALMATIENS	189 F
CARMEN	189 F	LES VISITEURS 2	169 F
CHASSE A L'HOMME	189 F	MATRIX	189 F
COFFRET ALIEN VOL 1 A 4	549 F	MULAN	189 F
DARKMAN	189 F	NICKY LARSON	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F	OPENING NIGHT	189 F
GO	189 F	PINOCCHIO	189 F
HAUTE VOLTIGE	189 F	POKEMON VOL 1	199 F
HERCULE	189 F	POKEMON VOL 2	199 F
HORIZONS LOINTAINS	189 F	POKEMON VOL 3	199 F
JAWBREAKER	189 F	RONIN BLADE	179 F
JOHNNY MNEMONIC	189 F	SHADOWS	189 F
KING COBRA	189 F	TAXI DRIVER	189 F
LA BELLE ET LE CLOCHARD	189 F	UN PASSE VIRTUEL	189 F
LA DOLCE VITA	189 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	169 F
LA MOMIE	189 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
L'ARME FATALE 4	169 F	URBAN LEGEND	189 F

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR (BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
CONSOLE GAME BOY POCKET VERTE + SOCCER	399 F
POKEMON PIKACHU	149 F
2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
IMPRIMANTE GAME BOY POCKET	399 F
MINI LIGHT (CO OU PO)	39 F
SMART COM (CO OU PO)	249 F
SACOCHE CARRYING CASE (CO OU PO)	79 F

720° SKATE BOARDING (CO)	149 F	NHL 2000 (CO)	229 F
ALERTE AUX MARTIENS (CO)	**249 F**	**ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)**	**199 F**
ARMY MEN (CO)	249 F	PITFALL (CO)	169 F
ASTERIX SUR LA TRACE D'IDEFIX (CO)	**249 F**	POKEMON BLEU	229 F
BATTLETANK (CO)	**229 F**	**POKEMON JAUNE**	**229 F**
BRAIN DRAIN	99 F	POKEMON ROUGE	229 F
BREAK OUT (CO)	129 F	POWER QUEST (CO)	199 F
BUG'S LIFE (CO)	**199 F**	**RAYMAN (CO)**	**229 F**
BUST A MOVE 3	129 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
BUST A MOVE 2	129 F	**ROLAND GARROS 2000 (CO)**	**229 F**
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	SPY HUNTER	
CARMAGEDDON (CO)	199 F	+ MOON PATROL (CO)	199 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
CENTIPEDE (CO)	129 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
CUTTHROAT ISLAND	79 F	TARZAN (CO)	199 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	**TAXI 2 (CO)**	**229 F**
DEFENDER + JOUST (CO)	169 F	**TAZ DEVIL MUNCHING (CO)**	**229 F**
DRIVER (CO)	**229 F**	**TELEFOOT SOCCER (CO)**	**229 F**
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	**229 F**	THE MUPPETS (CO)	199 F
F-18 THUNDER STRIKE (CO)	**199 F**	**TOMB RAIDER (CO)**	**249 F**
FOURMIZ (CO)	229 F	**TONIC TROUBBLE (CO)**	**199 F**
FROGGER (CO)	129 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TRACK'N FIELD	169 F
GRUNTZ (CO)	199 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
GUY ROUX 2000 (CO)	**229 F**	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
JEREMY McGRATH S.CROSS 00	199 F	**TUROK 3 (CO)**	**199 F**
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	199 F	**UEFA 2000 (CO)**	**229 F**
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	**ULTIMATE PAINTBALL (CO)**	**199 F**
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
LES 24H DU MANS (CO)	**249 F**	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
LUCKY LUCKE (CO)	**199 F**	**WARIO LAND 3 (CO)**	**249 F**
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F	**WCW MAYHEM (CO)**	**229 F**
MARIO GOLF (CO)	199 F	WINTER GAMES (CO)	229 F
MICKEY RACING (CO)	249 F	**WRESTLEMANIA 2000 (CO)**	**199 F**
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
MONTEZUMA (CO)	169 F	YANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F
MOTOCROSS (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F
		ZELDA (CO)	249 F

AUTRE

MONTRES POKEMON PIKACHU: MODELE AIGUILLE 99 F, DIGITAL 69 F
CARTES POKEMON A JOUER, CLASSEURS POKEMON, FIGURINES POKEMON, PELUCHES, MONTRES, ETC... (NOUS CONTACTER)

CONSOLE GAME GEAR + VR TROOPERS 449 F

JAGUAR *Syndicate* 49 F

LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE
DVD, PC, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, NEC, POKEMON

PC

NEW

3D PROPHET	1990 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	149 F
GAME COMMANDER+MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER FREESTYLE PRO	349 F
BLEEM	349 F	SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	199 F
XENTOR 32Mb	1490 F	VOLANT+ PEDALIER	
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LABS	990 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F	MDK 2	329 F
AIRPORT 2000 VOL N°2	329 F	MAJESTY	299 F
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F	MIGHT AND MAGIC 7	299 F
BEETLE CRAZY	299 F	MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F
BHUNTER	349 F	MUSIC 2000	299 F
BUSINESS TYCOON	329 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	329 F
CLOSE COMBAT TRILOGY	349 F	NERF ARENA	269 F
COLIN McRAE RALLY 2	349 F	PLANSCAPE TORMENT	329 F
COMMAND AND CONQUER + ALERTE ROUGE	199 F	POMPEI	299 F
DAIKATANA	369 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	369 F
DEMOLITION RACER	269 F	RAYMAN CE2	149 F
DEVIL INSIDE	299 F	RAYMAN COLLECTOR	199 F
DIABLO 2	349 F	RAYMAN 100 NIVEAUX	99 F
DIE HARD TRILOGY 2	299 F	REVENGE OF ARCADE	199 F
DRACULA	329 F	RISK 2	299 F
ENNEMY ENGAGED	349 F	ROLAND GARROS 2000	249 F
EMPIRE MAXIMUM	249 F	ROLLCAGE STAGE 2	299 F
EURO 2000	349 F	ROLLER COASTER TYCOON	199 F
EVERQUEST THE RUIN OK KURNAK	299 F	SHOGUN	299 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	399 F	SIM CITY WORLD EDITION	299 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
FOOTBALL MANAGER 2000	299 F	SOULBRINGER	299 F
GTA 2	349 F	STARLANCER	369 F
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F	SUPERBIKE 2000	349 F
HALL LIFE+TEE-SHIRT	349 F	THEME PARK WORLD	349 F
HONDA MOTOCROSS	299 F	THEOCRASY	329 F
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	269 F	TOY STORY 2	269 F
INVICTUS (CONQUEST 2)	299 F	UEFA 2000	369 F
L'AMERZONE	249 F	ULTIMA ONLINE	199 F
LEMMING REVOLUTION	269 F	VAMPIRE	299 F
LES FOURMIZ	349 F	VIRTUAL SKIPPER	299 F
LES SIMS	329 F	V-RALLY 2	349 F
L.S LINK 2000	369 F	WALL STREET TYCOON	329 F
MAYDAY	199 F	WILD WILD WEST	299 F

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

PROMO PC

KOL.2000 CIVILIZATION MULTIPLAYER	99 F	KOL.2000 TELEFOOT MANAGER 99	99 F
KOL.2000 EUROPEAN AIR WAR	99 F	KOL.2000 SAM & MAX+DAY OF TENTACLE+OUTLAWS	99 F
KOL.2000 FULL+DIG+INDIANA	99 F	KOL.99 MIGHT & MAGIC 6	99 F
KOL.2000 GUY ROUX 99	99 F	KOL.99 PRO PINBALL BIG RACE	99 F
KOL.2000 MONOPOLY	99 F	KOL.99 SETTELERS 1+2	99 F
KOL.2000 REBEL 2+SHADOW	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	99 F
KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99 F	TOCA TOURING CAR 2 CLASSIC	99 F
		V-RALLY 99	99 F

MANGAS FILMS

COFFRETS

ALBATOR 84 (7 vol..)	449 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	499 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DRAGON BALL série TV Partie 2	499 F
DBZ Partie I (8 vol.)	499 F
DBZ Partie II (8 vol.)	TEL
IL ETAIT UNE FOIS...L'ESPACE (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8 vol.)	499 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
L'EMPIRE DES CINQ (8 vol.)	499 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN KU KAI (9 vol..)	490 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 VOL.)	449 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	390 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	499 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	129 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 (vol.1 à 4)1	129 F
CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
POKEMON Premiers Défis!	99 F
POKEMON A chacun sa technique!	99 F
OTOKO JUKU (L'ULTIME COMBAT)	129 F
ROBOTECH (vol. 1 à 9)	129 F
SLAMDUNK (vol. 1 à 3)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
TOM SAWYER (vol. 9)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

SATURN

ALIEN TRILOGY	FIFA 96	MAGIC CARPET	SCORCHER
ALONE IN THE DARK	FRANK THOMAS	NASCAR 98	SHOCK WAVE
AMOK	GHEN WAR	NBA ACTION 98	SLAM AND JAM
ANDRETTI RACING	GRID RUN	NBA JAM EXTREME	SPACE HULK 2
BLACK DOWN	HEXEN	NBA JAM T.E	SOVIET STRIKE
BLACK FIRE	HI OCTANE	NBA LIVE 97	TEMPEST 2000
BURNING RANGERS	IRON MAN	NBA LIVE 98	TRASH IT
DEFCON 5	J.MADDEN 97	NHL POWERPLAY	W.L.S 97
DOOM	J.MADDEN 98	PGA TOUR 97	W.W.S 97
FIFA 98	LA HORDE	REVOLUTION X	W.W.S 98
		RIVEN	WRESTLEMANIA

LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

JEUX NEUFS JAPONAIS

DARK SALVIOR	79F	SHINING FORCE 3 SCE 3	399F	ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
GALAXY FIGHT	79F	SAMOURAI SHODOWN	79F	MANETTE ANALOGIQUE	149 F
GRAN CHASER	79F	TOSHINDEN URA	79F	MANETTE MAD CATZ	69 F

ACCESSOIRES SATURN

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	**299 F**
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	**399 F**
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F

NEO GEO POCKET NOIR & BLANC

CONSOLE N&B	**249 F**
BASEBALL STAR N&B	149 F
CHERRY MASTER N&B	149 F
KING OF FIGHTER R1 N&B	149 F
NEO GEO CUP FOOT N&B	149 F
PUZZLE N&B	149 F
SAMOURAI SHADOWN N&B	149 F
TENNIS N&B	149 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

PLAYSTATION + DUAL SHOCK 790 F
+100 F de bon d'achat
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	590 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F	MANETTE DUAL SHOCK	109 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	499 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	249 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	99 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	399 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F	COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	99 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F		

OFFRE SPECIALE ESPACE 3 GAME'S SONY.POUR TOUTE PRECOMMANDE DE LA PLAYSTATION 2 A PARTIR DU 15/08/2000. POUR TOUS RENSEIGNEMENTS TEL.

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F	EURO 2000	369 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F	RAYMAN 2	369 F	SUPERBIKE 2000	369 F
ALUNDRA 2	**199 F**	EVERY BODY'S GOLF 2	199 F	LEGEND OF KARTIA	249 F	RAZMOKET + 2 FIGURINES	329 F	**SYDNEY 2000**	**329 F**
ARMORINE	199 F	F1 RACING CHAMPIONSHIP	369 F	**LEGEND OF LEGAIA**	**199 F**	RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	349 F	SYPHON FILTER 2	299 F
ASTERIX LE FILM	299 F	F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	LEGO ROCK RAIDERS	249 F	READY TO RUMBLE 2	369 F	TARZAN	349 F
BALLISTIC	249 F	FEAR EFFECT	369 F	LEGO RACERS	249 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	THEME PARK WORLD	369 F
BEETMANIA+DJ CONTROLLER PAD	**549 F**	FORMULA ONE 99 COLLECTOR	199 F	LES SCHTROUMPFS	299 F	RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F	TINY TANK	299 F
BLOODY ROAR 2	299 F	FIFA 2000	349 F	MEDAL OF HONOR	369 F	**REVOLT 2**	**299 F**	TOMBI 2	199 F
CAESAR PALACE 2000	329 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	MEDIEVIL 2	199 F	RIDGE RACER 4 COLLECTOR	299 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
COLIN McRAE RALLY 2	**299 F**	FINAL FANTASY VIII	399 F	MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	TOMB RAIDER 4	249 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	**FRONT MISSION 3**	**299 F**	MISSION IMPOSSIBLE	299 F	RONALDO V-FOOTBALL	369 F	TOSHIDEN 4	349 F
COOL BOARDERS 4	299 F	GALERIANS	299 F	MUPPET RACE MANIA	199 F	**RUGBY 2001**	**299 F**	TRACK'N FIELD 2	369 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	GAUNTLET LEGENDS	369 F	MUSIC 2000	299 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	UEFA 2000	369 F
DE SANG FROID	**349 F**	GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F	NASCAR 2000	369 F	SHADOW MAN	299 F	URBAN CHAOS	369 F
DESTRUCTION DERBY RAW	**299 F**	GRANDIA	369 F	NBA LIVE 2000	369 F	SHAOLIN	249 F	**VAGRANT STORY**	**299 F**
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	GUILTY GEAR	299 F	**NEED FOR SPEED PORSCHE 2000**	**369 F**	SHEEP FAIS MOI PEUR	219 F	**VANDAL HEART 2**	**329 F**
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	GUNGAGE	249 F	NFL EXTREME	269 F	SILENT HILL	329 F	VEGAS GAMES	349 F
DRACULA RESSURECTION	369 F	HOGS OF WAR	349 F	NHL 2000	369 F	SPACE DEBRIS	269 F	VICTORY BOXING 3	349 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	249 F	HUGO 2	299 F	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**299 F**	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	269 F
DRAGON VALOR	**199 F**	IISS PRO EVOLUTION	369 F	**PARASITE EVE 2**	**329 F**	SOUTH PARK RALLY	299 F	WARPATH : JURASSIC PARK	369 F
EARTHWORM JIM 3D	**299 F**	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	329 F	POOL ACADEMY	219 F	**STAR OCEAN 2**	**199 F**	WAR OF THE WORLD	349 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	J.MADDEN 2000	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	229 F
ERGHEIZ	299 F	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	PSYCHIC FORCE 2	349 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	269 F	WILD ARMS	249 F
		JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	**RADICAL BIKERS**	**199 F**	STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F	WWF SMACK DOWN	349 F
		KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RAILROAD TYCOON 2	349 F	**STREET FIGHTER EX+ALPHA 2**	**329 F**	X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
				RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	STREET SKATER 2	369 F	X-FILES	349 F
				RAT ATTACK	299 F	**SUIKODEN 2**	**299 F**	**YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS 00**	**299 F**

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT	**99 F**	**COUPE DU MONDE 98**	**129 F**	**HERCULE**	**149 F**	**NASCAR 99**	**99 F**	**SPYRO 2**	**199 F**
		CROC	**169 F**	**IRON BLOOD**	**99 F**	**NBA LIVE 99**	**149 F**	**STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA**	**169 F**
JEUX NEUFS EUROPEENS		**DIE HARD TRILOGY**	**169 F**	**ISS PRO**	**169 F**	**POINT BLANK 2**	**99 F**	**STREET SKATER CLASSIC**	**99 F**
AIR COMBAT	**99 F**	**DREAMS**	**149 F**	**JONAH LOMU RUGBY**	**199 F**	**PONIT BLANK 2+GUN**	**149 F**	**TAIL CONCERTO**	**149 F**
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	**149 F**	**FIFA 98**	**129 F**	**JURASSIC PARK THE LOST WORLD**	**99 F**	**POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION**	**99 F**	**TEKKEN 3**	**149 F**
ATLANTIS	**149 F**	**FINAL FANTASY VII**	**149 F**	**L'AMERZONE**	**169 F**	**RAYMAN**	**99 F**	**TIME CRISIS**	**149 F**
BATTLE SPORT	**99 F**	**FORMULA ONE 97**	**149 F**	**MAGIC CARPET**	**99 F**	**RIDGE RACER 4**	**149 F**	**TOCA TOURING CAR 2**	**169 F**
CASTROL HONDA SUPERBIKE	**99 F**	**FORMULA ONE 99**	**149 F**	**MEDIEVIL**	**149 F**	**REVOLUTION X**	**99 F**	**TOMB RAIDER 2**	**169 F**
C.C. ALERTE ROUGE	**99 F**	**FORSAKEN**	**99 F**	**METAL GEAR SOLID**	**169 F**	**ROCK'N ROLL RACING 2**	**99 F**	**TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE**	**199 F**
C.C. MISSION TESLA	**149 F**	**G-POLICE**	**99 F**	**MICKEY**	**149 F**	**SLED STORM**	**99 F**	**TRUE PINBALL**	**169 F**
CENTIPEDE	**169 F**	**G-POLICE 2**	**99 F**	**MONACO Gp2**	**99 F**	**SMALL SOLDIERS**	**99 F**	**VIRUS**	**149 F**
CHINE	**149 F**	**GRAN TURISMO**	**149 F**	**MOTO RACER**	**149 F**	**SPEED FREAKS**	**99 F**	**V-RALLY**	**169 F**
COLIN McRAE RALLY	**169 F**	**GUARDIAN OF DARKNESS**	**149 F**	**MOTO RACER 2**	**169 F**	**SPORT CAR GT CLASSIC**	**99 F**	**WIPEOUT 3**	**99 F**
		HEART OF DARKNESS	**169 F**	**MULAN**	**99 F**	**SPYRO**	**149 F**	**WORMS**	**169 F**

DREAMCAST

CONSOLE+CHUCHU ROCKET 1690 F

		ACTION REPLAY PRO CDX	**349 F**	**JOYSTICK ARCADE**	**399 F**	**MANETTE (MC)**	**179 F**	**VIBREUR**	**199 F**
		CLAVIER	**249 F**	**GUN (MC)**	**249 F**	**RALLONGE MANETTE**	**89 F**	**VOLANT**	**499 F**
		FORCE PACK MC	**129 F**	**MANETTE**	**199 F**	**VMS**	**199 F**	**VOLANT MC 2**	**549 F**
JEUX NEUFS EUROPEENS		EVOLUTION	379 F	NFL QUATERBACK 2000	379 F	SEGA RALLY 2	299 F	TOMB RAIDER 4	379 F
		FIGHTING FORCE 2	299 F	**NHL 2K**	**379 F**	**SILVER**	**379 F**	**TONY HAWK'S SKATEBOARDING**	**379 F**
4 WHEEL THUNDER	379 F	GTA 2	379 F	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**379 F**	**SNOW SURFER**	**379 F**	TOY STORY 2	379 F
BLUE STINGER	349 F	**HEROES 3**	**379 F**	PLASMA SWORD	379 F	SPIRIT OF SPEED	379 F	TRICKSTYLE	299 F
BUGGY HEAT	299 F	HOUSE OF THE DEAD 2	349 F	POWER STONE	299 F	SOUL FIGHTER	299 F	UEFA STRIKER	299 F
BUST A MOVE 4	**379 F**	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	379 F	**RAILROAD TYCOON 2**	**379 F**	SOUL REAVER	349 F	**URBAN CHAOS**	**379 F**
CAESAR PALACE 2000	379 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	379 F	RAYMAN 2	379 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	VIRTUA FIGHTER 3	299 F
CRAZY TAXI	379 F	MARVEL VS CAPCOM	349 F	RESSICADE RACERS	379 F	STAR WARS RACER	299 F	VIRTUA STRIKER 2000	349 F
DEAD OR ALIVE 2	**379 F**	**MARVEL VS CAPCOM 2**	**379 F**	REVOLT	349 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F	**V-RALLY 2**	**379 F**
DEEP FIGHTER	**379 F**	MDK 2	379 F	READY TO RUMBLE 2	349 F	**STREET FIGHTER 3 W.IMPACT**	**379 F**	WETRIX	199 F
DRAGON'S BLOOD	379 F	MILLENIUM SOLDIER	299 F	RED DOG	379 F	**SYDNEY 2000**	**379 F**	WILD METAL	379 F
DYNAMITE COP 2	299 F	MORTAL KOMBAT GOLD	299 F	RESIDENT EVIL 2	379 F	**TAXI 2**	**379 F**	WORLD WIDE SOCCER 2000	349 F
ECCO THE DOLPHIN	**379 F**	**MSR**	**379 F**	**RESIDENT EVIL CODE VERONICA**	**379 F**	**THE NOMAD SOUL**	**379 F**	WORLD WIDE SOCCER EURO 2000	379 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F	NBA 2K	379 F	ROADSTERS	379 F	**TIME STALKERS**	**379 F**	**ZOMBIE REVENGE**	**379 F**

NINTENDO 64

NINTENDO 64+F1 WORLD GP	**799 F**	**NINTENDO 64 COULEUR+PAD**	**649 F**	**VOLANT+PEDALIER**	**269 F**	**MEMORY CARD**	**49 F**	**GAME BOOSTER**	**349 F**
NINTENDO 64		**ACTION REPLAY PRO**	**399 F**	**RALLONGE MANETTE**	**49 F**	**MEMORY CARD 4X**	**129 F**	**EXTENSION DE MEMOIRE**	**199 F**
+DONKEY+PAD+EXPENSION	**999 F**	**FORCE PACK VIBREUR**	**99 F**	**MANETTE**	**199 F**	**MANETTE+FORCE PACK**	**149 F**	**TRANSFER PAK**	**129 F**

JEUX NEUFS EUROPEENS

ARMY MEN SARGES HEROES	369 F	DUKE NUKEM:ZERO HOUR	399 F	LODE RUNNER	299 F	**PERFECT DARK**	**399 F**	**TOP GEAR RALLY 2**	**349 F**
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	399 F	EARTHWORM JIM 3D	399 F	MARIO GOLF	399 F	RAYMAN 2	399 F	TUROK 2	299 F
BLUES BROTHER 2000	**399 F**	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	**MARIO PARTY 2**	**399 F**	RIDGE RACER 64	399 F	**TUROK 3**	**399 F**
BUST A MOVE 2	299 F	F-ZERO X	369 F	MICRO MACHINES 64	399 F	ROAD RASH 64	399 F	TUROK RAGE WARS	399 F
CASTLEVANIA 3D	399 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA JAM 99	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	349 F	WCW MAYHEM	399 F
CYBER TIGER	**399 F**	**HERCULES**	**399 F**	NBA JAM 2000	399 F	SUPER MARIO KART	249 F	WETRIX	299 F
DIDDY KONG RACING	299 F	007 GOLDEN EYE	279 F	NUCLEAR STRIKE	399 F	SUPER SMASH BROS	399 F	**WRESTLEMANIA 2000**	**399 F**
DONKEY KONG 64	499 F	JET FORCE GEMINI	399 F	**OPERATION WINBACK**	**399 F**	TONIC TROUBLE	399 F	WWF ATTITUDE	369 F
		J. McGRATH SUPERCROSS 2000	399 F	**POKEMON STADIUM**	**399 F**	**TAZ EXPRESS**	**399 F**	WWF WARZONE	349 F
		KNOCK OUT KINGS 2000	429 F	**+TRANSFER PAK**	**499 F**	**TRACK FIELD SUMMER GAMES**	**399 F**	ZELDA	399 F

PROMO N64

JEUX NEUFS EUROPEENS		**BIO FREAKS**	**99 F**	**EXTREME G**	**149 F**	**FORSAKEN**	**199 F**	**QUAKE**	**99 F**
AIR BOARDER 64	**99 F**	**CENTER COURT TENNIS**	**149 F**	**EXTREME G2**	**199 F**	**GEX 64**	**99 F**	**ROBOTRON X**	**99 F**
BEETLEMANIA RALLY	**169 F**	**CHOPPER ATTACK**	**99 F**	**F1 POLE POSITION**	**199 F**	**MK MYTHOLOGIES**	**149 F**	**TETRISPHERE**	**199 F**
		DOOM	**129 F**	**F1 WORLD G.P**	**249 F**	**NBA LIVE 99**	**169 F**	**V-RALLY 99**	**199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS	
RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE	
BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom : ..... Prénom : .....

N° Client(si déjà client): ..... Age : ..... Ans Téléphone : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal: ..... Ville: ..... Signature:

Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo 48h ou Chronopost:65f
DOM TOM et CEE (jeux: 40f - consoles & acc 90f)

TOTAL A PAYER

ADRESSE E.MAIL: .....

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:

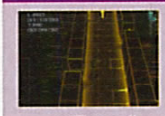
PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

CP ETE 2000

Il y a deux façons de passer des vacances, mais une seule est agréable. Soit aller sur les plages de Vendée ou de Bretagne pour se faire dorer la pilule et chopper un cancer des doigts de pieds, soit faire son choix parmi les jeux suivants et s'éclater tout l'été avec les meilleurs produits. Alors, que choisissez-vous ? Mmmm ?

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER

- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 3

- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

DOOM-LIKE
QUAKE 2

- Activision
- 4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

FOOT ARCADE
ISS 98

- Konami
- 2 Joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4

- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.

GLISSE
X-GAMES PRO BOARDERS

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que tu as pu voir sur PS. Du pur snowboard !

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

● Hudson Soft
● 5 joueurs
Carte-mémoire
Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

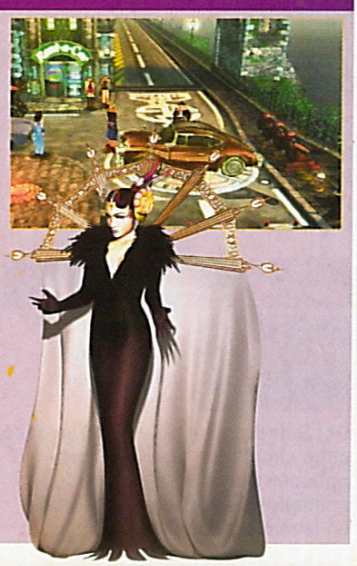
PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock



Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● Electronic Arts
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

● GT Inetractive
● 1 joueur
Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

● Konami
● 1 joueur
Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Guncon

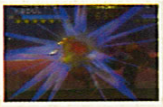
Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

● Sony
● 4 joueurs
Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre.
En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64

- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

ATHLÉTISME
INTERNATIONAL TRACK & FIELD

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must !

TENNIS
ALL STAR TENNIS

- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

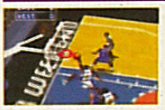
Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET
NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2

- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

ACTION 3D
JET FORCE GEMINI

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

GLISSE
1080 SNOWBOARDING

- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

Pendant l'été, la saga continue !

LA GUERRE DES CONSOLES

VOLUME 6

La Guerre des Consoles
Tout sur Sony, Sega, Nintendo et Microsoft, et la bataille qu'ils s'apprêtent à se livrer.

La saga Final Fantasy + le test de Final Fantasy IX
L'histoire, le mythe, et en avant-première, le test du dernier volet.

Le dossier Pokémon
Tout sur les prochains Pokémon
Les fiches Pokémon de la version jaune.

L'avenir des consoles online
Ce qui existe déjà sur PC, ce qui vous attend sur les consoles nouvelle génération.

CONSOLES

en vente fin juillet

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration/Gun

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert!) coule à flots.
A votre santé!

RALLYE
V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

V-Rally 2 est plus qu'une simple adaptation: c'est tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie sur Dreamcast. Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.

PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE

● Sega
● 1 joueur
VM
Kit Vibration

La mascotte de Sega arrive dans un nouveau jeu de plates-formes tout en 3D temps réel. Que de changement depuis l'époque de la Megadrive! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A suivre également, la formidable introduction en images de synthèse. Fabuleux.

SPORT
READY 2 RUMBLE

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs, au nombre de vingt (homme et femme), bougent de façon réaliste et disposent tous de coups spéciaux et d'enchaînements dévastateurs. La prise en main est excellente et l'on s'amuse tout de suite. C'est bien là l'essentiel non? Une chose est certaines, ca va cogner sec dans les chaumières!

AVENTURE SOUS-MARINE
ECCO LE DAUPHIN

● Sega
● 1 joueur
VM
Kit Vibration

Ecco le dauphin, après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est à dire merveilleuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiqueter. Le but est de guider Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

ARCADE
CRAZY TAXI

● Sega
● 1 joueur
VM
Kit Vibration

Crazy Taxi est l'adaptation sur Dreamcast du jeu d'arcade. Le but est de d'embarquer des clients et de les emmener là où ils le désirent. Mais attention à la circulation: embouteillages, jardins, arbres, banc et autres objets vous mèneront la vie dure. Plus qu'une simple adaptation, Crazy Taxi dispose de modes de jeu innédits créés spécialement pour la console de Sega: concours de saut sur un tremplin ou course/bowling. Voilà qui relance beaucoup l'intérêt du jeu.

GLISSE
SNOW SURFERS

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

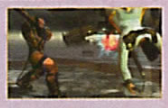
Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé!

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

BASTON 3D
SOULCALIBUR



● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

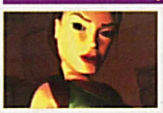
Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-réolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontourbale! Grâce à une prise en main exceptionnelle, les coups spéciaux s'enchaînent très rapidement et avec eux des effets spéciaux graphiques merveilleux.On en prend plein la vue!

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

● Eidos
● 1 joueur
VM
Kit Vibration

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique: jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi!

EXPLORATION 3D
TOMBRAIDER 4



● Eidos
● 1 joueur
VM
Kit Vibration

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara promène désormais ses gros melons. Chaud devant, chaud!

SPORT
VIRTUA STRIKER 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console: graphismes 3D somptueux et réalisme total.

SUNRISE IMPORT

www.sunrise-import.com

Sunrise-import.com

PLAYSTATION US

CHRONOCROSS 449 F
KOUDELKA 449 F
LUNAR ETERNAL BLUE 499 F
VANGUARD BANDITS 449 F
K O F 99 399 F
COUNTDOWN VAMPIRES 399 F
LEGEND OF DRAGOON 449 F
LEGEND OF MANA 449 F
WILD ARMS 2 449 F
RUN ABOUT 2 399 F
NIGHTMARE CREATURES 2 399 F
VAGRANT STORY 449 F
WF SMACK DOWN 399 F
GALERIANS 499 F
SAGA FRONTIER 2 399 F
FRONT MISSION 3 399 F
GAUNTLET LEGENDS 399 F
FEAR EFFECT 299 F

ACCESSOIRES JAP

CONTROLLER BEATMANIA 349 F
CONTROLLER GUITARE FREAKS 399 F
ACTION REPLAY 199 F

PLAYSTATION JAP

FINAL FANTASY IX tel 649 F
DRAGON QUEST VII tel TEL
METAL SLUG X 499 F
WINNING ELEVEN 2000 499 F
Dance Dance REVO. 3rd MIX 399 F
OLYMPIC 2000 499 F
MISTER DRILLER 449 F
ELDER GATE 499 F
SUPER ROBOT TAISEN ALPHA 649 F
BREATH OF FIRE IV 549 F
RAYCRISIS 549 F
K O F 99 499 F
PLAYSTATION PORTABLE TEL
WILD ARMS 2 499 F
DEWPRISM 299 F
STRIDER 1 & 2 499 F
KOUDELKA 449 F
CHAOS BREAK (rpg Taito) 449 F
MARIA 2 199 F
TENSHU SHINOBI GAISEN 299 F
GUNGAGE 199 F 199 F
BEATMANIA 199 F
BEATMANIA GOTTAMIX 199 F
OMEGA BOOST 249 F
LIBERO GRANDE 149 F
MARVEL VS CAPCOM 299 F
RIVAL SCHOOL 2 149 F
Dance Dance REVOLUTION 129 F
RIZING SAN the samurai gunman 299 F
GUITARE FREAKS + CONTROLLER 799 F
TIME CRISIS 129 F
STAR IXIOM 199 F
ROCKMAN 2, 4, 5, 6 249 F
LEGEND OF DRAGOON 399 F
POPOLOCROIS 2 449 F
WALKEN 2 249 F
CYBERNETIC EMPIRE 199 F

NEO GEO POCKET JAP Color

GALS FIGHTER 349 F
LAST BLADE 349 F
POCKET TENNIS 249 F
NEO GEO CUP 98 249 F
CONSOLE NEO GEO POCKET MINI 599 F
CABLE LINK 199 F

NEO GEO POCKET US Color

SONIC POCKET ADVENTURE 249 F
METAL SLUG 2nd MISSION 249 F
FATAL FURY 1st CONTACT 249 F
NEO TURF MASTERS 249 F
SAMOURAI SHODOWN 2 249 F
CRUSH ROLLER 199 F
DARK ARMS beast masters 249 F

NEO GEO POCKET officielle Color / NGP officielle

SNK VS CAPCOM 269 F

NEC card, CD, Pc-Fx, accessoires...
Arrivages Permanents!!! titres dispo sur commande...
DRAGON KNIGHT AND GRAFFITI 699 F
DRACULA X, WINDS OF THUNDER etc...
CONSOLE DUO R, RX Tel 1600 F
TURBO GT + 4 jeux Tel 1690 F

MEGADRIVE JAP
Raretés!!
YUYU AKUSHO FIGHT, MUSHA ALESTE, PHANTASY STAR IV,
SUPER STREET FIGHTER 2, VALIS 3 etc... DISPO

SUPER FAMICOM...grand choix de RPG, plates-formes etc...

WONDERSWAN JAP
Console 499 F
GOULS 'N GHOST : 299 F
EVANGELION 299 F
ROCKMAN & FORTE 299 F
etc...

Copyright squaresoft

...TURN JAP/

...MOURAI COLLECTION 599 F
...RIKER 1945 399 F
...RVEL VS STREET FIGHTER 449 F
...REET ZERO 3 449 F
...TER BURNER 2 199 F
...

...TURN US/

...GIC KNIGHT RAYEARTH 499 F

...O GEO CD JAP/

...TAL FURY MARK OF THE WOLVES 449 F

...TRES/

...CADE SYSTEM sur commande
...nsole VEGA JUNIOR 2990 F
...rtes jamma, CPS Capcom, MVS SNK etc...

NEO GEO CART. JAP/

prix variables selon disponibilités
ART OF FIGHTING 1 349 F
ART OF FIGHTING 2 449 F
ART OF FIGHTING 3 1990 F
SAMOURAI SPIRITS 2 490 F
SAMOURAI SPIRITS 3 890 F
SAMOURAI SPIRITS 4 1990 F
METAL SLUG 3 2990 F
LAST BLADE 1049 F
LAST BLADE 2 2290 F
PULSTAR 2990 F
REAL BOUT 990 F
REAL BOUT SPECIAL 1190 F
REAL BOUT 2 1390 F
SONIC WINGS 3 1390 F

CONSOLE JAP + 1 manette : 1790 F
MEMORY CARD 399 F
STICK ORIGINAL ...

Bon de commande

Nom
Prenom
Adresse

Tel obligatoire :
N° de CB :

chèque ou mandat

Frais de port : 35 F en 48 h, 80 F en 24 H,
100 F pour les consoles.

TIPS

Il fait chaud, chaud, chaud ! Ceux qui n'ont pas la chance de partir au bord de la mer, ou tout simplement de sortir de la ville, doivent souffrir... On pense bien à eux à la rédac. Vacanciers, badauds, plagistes, touristes, globe-trotteurs, fans de jeux vidéo, trekkeurs (bref tout le monde), je vous ai préparé quelques belles surprises. Une spéciale Tony Hawk avec des codes pour la version Dreamcast, et tout un tas d'astuces pour la version démo de Tony 2 sur PS, un titre pour lequel un grand concours est organisé.
Des tips pour les démos, tu le crois ça? (© AHL 2000.)
Pour le reste, Ngen, Need For Speed 5 et Micro Maniacs se partageront la vedette sur Playstation. Sans oublier de nouveaux codes pour Toy Commander...
Maintenant, je vous abandonne, et je pars en vacances, avide que je suis de sensations extrêmes, wake-board, body-board, snow-board (eh oui, les camps d'été !), VTT, saut à l'élastique, pétanque et simulation d'apéro en arcade... Bref, vous l'aurez compris, mon été 2000 sera placé sous le signe de l'adrénaline et j'espère sincèrement que le vôtre aussi.
Amicalement vôtre,
Switchos
(qui nage parmi les requins)

DREAMCAST

TONY HAWK'S PRO SKATER

Yo bro ! Ça y est, le Tony est là ! Et sur Dreamcast, pour le plus grand plaisir de tous les trashers des rues. J'ai hâte de voir la suite sur Playstation. La démo est disponible en France en ce moment, et je m'éclate déjà. En attendant, c'est sur Dreamcast.

Note : tous les codes s'effectuent pendant la Pause en maintenant le bouton L appuyé.

POUR AVOIR LA GROSSE TETE
Pressez : X, B, Haut, Gauche, Gauche.

Pour que ce code fonctionne, faites-le pendant la Pause, puis sortez jusqu'à l'écran de présentation, et entrez à nouveau dans le mode Carrière pour profiter du résultat.

POUR AVOIR TOUTES LES STATS À 13
Pressez : A, X, X, Y, Haut, Bas.

POUR AVOIR LES STATS À 10
Pressez : X, Y, Haut, Bas.

Si c'est réussi, une série de chiffres apparaît en bas à droite de l'écran.

POUR AVOIR LA BARRE DE SPÉCIAL À FOND
Pressez : X, Y, B, Bas, Haut, Droite.

Et voilà, la barre de Spécial est bloquée à fond, ça va envoyer sec !

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Pressez : Y, Droite, Haut, X, Y, Gauche, Haut, X, Y.

Ce code fonctionne, mais l'affichage reste le même, vous indiquant que vous devez récupérer des cassettes.

La preuve !

POUR COMMENCER À DES ENDROITS DIFFÉRENTS
Tapez : X, B, A, Haut, Bas.

Une nouvelle option apparaît pendant la Pause.

POUR TOUT DÉBLOQUER, Y COMPRIS LE PERSO OFFICER DICK
Tapez : B, Droite, Haut, Bas, B, Droite, Haut, X, Y.

Comme pour la grosse tête, il faut sortir puis entrer à nouveau dans le jeu pour que le tip fonctionne.

POUR AVOIR OFFICER DICK SANS TRICHER
Récupérez les trente cassettes du mode Carrière avec n'importe lequel des persos dispos.

POUR AVOIR PRIVATE CARRERA
Sélectionnez Officer Dick, et enclenchez la Pause lors de la partie, maintenez L, et pressez : Y, Haut, Y, Haut, B, Haut, Gauche, Y.

Avec Officer Dick, mettez le jeu en Pause et faites le code, ressortez puis rentrez, Private Carrera apparaîtra sur l'écran de sélection des personnages.

La girlie en action !

POUR AVOIR UN MODE RALENTI
Pressez : B, Droite, Haut, Bas, B, Droite, haut, X, Y.

POUR AVOIR UN MODE TURBO
Tapez deux fois : X, Gauche, Haut, X, Gauche.

DREAMCAST

TOY COMMANDER

La guerre des jouets fait rage et Kael est aux anges, il ne joue plus qu'à ça, en faisant plein de bruits avec sa bouche. Mais il a du mal à assimiler les rouages complexes du soft et passe ses nuits à décrypter sa notice en grec (il a acheté le jeu à Ibiza, sous le manteau). Pour l'aider je lui ai dégoté quelques tips.

Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la pause et en maintenant le bouton L appuyé.

POUR CHOISIR SON STAGE
Tapez : A, Y, X, B, Y, X.

TOUS LES NIVEAUX DÉBLOQUÉS Y COMPRIS UN NOUVEAU
Tapez : Y, X, B, deux fois A, B.

Et voilà, tout le monde est disponible, ainsi que tous les niveaux.

TOUS LES NIVEAUX SECRETS DÉBLOQUÉS
Tapez : A, B, Y, X, Y, X.

POUR REMETTRE DE L'ESSENCE
Tapez : B, Y, A, X, B, X.

POUR AVOIR LES ARMES LOURDES
Tapez : X, A, Y, B, A, X.

POUR AVOIR 99 MUNITIONS
Tapez : A, B, X, Y, B, A.

POUR RÉPARER LE JOUET
Tapez : A, X, B, Y, A, Y.

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

"— ouah comment elle déconne la manette!" honte
"— vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer." ah ah
"— rah d'accord on peut même plus se gratter le nez..." oui oui
"— j'ai fait exprès, je voulais manger." pouffe
"— j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone?" gobgob
"— d'façons l'écran est mal réglé..." noQon?
"— je le crois pas, y a un maxi gros bug!" couine

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
3615 ASTU
3615 SOLU
LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

PLAYSTATION

TONY HAWK'S PRO SKATERS 2 (DÉMO)

A l'heure où vous lirez ces lignes, la version démo de THPS2 devrait être arrivée en France. Activision organise d'ailleurs un "contest". Son principe est simple, vous jouez sur le premier niveau du jeu, incarnant Tony ou Chad Muska. Il faudra gagner le plus de points possibles en deux minutes. A partir d'un certain score, un mot de passe vous est donné. Notez-le ainsi que votre score et allez vous inscrire sur le site d'Activision : http://www.activision.com. Les prix à gagner sont nombreux : boards, fringues, voyages, etc.

POUR AVOIR LES TRICKS SECRETS DE TONY HAWK

Christ Air : Gauche, Droite, Rond.

Sacktap : Haut, Bas, Rond.
The 900° : Droite, Bas, Rond.

POUR AVOIR LES TRICKS SECRETS DE CHAD MUSKA

Backflip : Haut, Bas, Rond.
Sal Flip : Haut, Bas, Carré.

540 Flip : Bas, Haut, Carré.
Hurricane : Gauche, Droite, Triangle.

POUR GAGNER PLUS DE POINTS

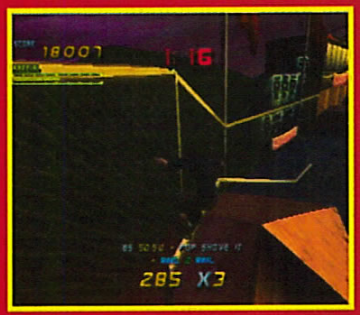
Vous aurez sûrement remarqué des lampadaires le long du Bowl et des différents modules de Marseille. Pour les atteindre, prenez un peu de vitesse, sautez en dehors (en maintenant Haut appuyé). Si vous avez bien calculé votre coup, vous passerez très près du lampadaire. Appuyez sur Triangle pour le "grinder". A la réception de ces lampadaires, il y a souvent des barres de Grind. Réappuyez sur Triangle en faisant des sauts et en variant les grinds. Cela vous rapportera beaucoup de points.

Il y a aussi une banderole "Bienvenue à Marseille". Si vous passez par-dessus, vous aurez un bonus de points. Pour y parvenir, mieux vaut que la barre de Spécial soit remplie.

La table peu éloignée de la banderole rapporte également plus de points si vous sautez par-dessus.

La banderole située derrière le point de départ rapporte également. Pensez à remplir le Spécial.

Si votre barre de Spécial est pleine, ne ratez pas le Rail To Rail, non loin du point de départ lui aussi.



Les deux modules situés à gauche du point de départ peuvent vous permettre de monter sur les lampes. Mais c'est le module permettant de monter sur le lampadaire se trouvant derrière la petite série de marches surmontée d'un rail que vous devez prendre. En effectuant un transfert (maintenir Haut avant le saut) sur ce dernier module, plusieurs possibilités intéressantes s'offrent à vous. Soit vous montez sur le lampadaire, duquel vous pouvez tenter d'atterrir sur le rail des marches (vous bénéficierez alors d'un "Kink Klank"). Si vous arrivez à sauter les marches du lampadaire, vous aurez droit à un bonus appelé "Over the Lil". Soit vous sautez à droite du lampadaire. Si vous sautez assez loin, vous pourrez bénéficier d'un "Big Ol Stanky Gap".

Amis mutants,
tous à vos stylos !!

prix habituel
12 numéros : 420F

1 Abonnez-vous 1

Recevez le jeu Resident Evil 3

2

379F prix public

519F au lieu de ~~799F~~

3 Faites une économie de 280F !

4 Reprenez votre pad

et vivez de nouvelles aventures avec Nemesis, le mutant indestructible, ou presque... A vous de jouer !

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~799F~~ soit 280F d'économie.

Je recevrai le jeu Resident Evil 3 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

RE98

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Resident Evil 3 au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

PLAYSTATION

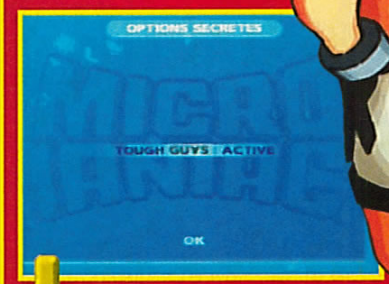
MICRO MANIACS

La suite de Micromachines V3 est vraiment excellente. Les bonnes idées sont nombreuses, courses à skate, en abeille, bref, c'est du délire ! Ce soft reste une incontournable référence en terme de jeu Multijoueur. A huit, ça devient vraiment trop grave ! Avec ces quelques codes, ça va devenir démoniaque. On va mettre les Specials au maximum, augmenter la méchanceté des adversaires dirigés par la machine ou encore rendre l'image un peu floue. Action !

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent dans le menu des Options, dans le sous-menu Options secrètes, maintenez Select et pressez les codes donnés ci-dessous.

POUR AVOIR LES BONUS AU MAXIMUM

Pressez : Carré, Croix, R1, Rond, Haut, Carré, Bas, Haut, Bas, Croix, Carré.



Si c'est réussi, l'option "Tough Guy" apparaîtra.

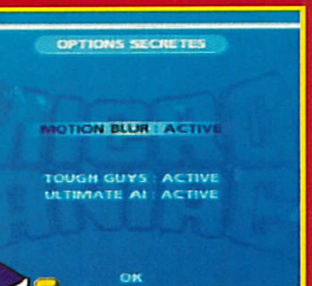
POUR AUGMENTER LE VICE DES ADVERSAIRES DIRIGÉS PAR LA MACHINE

Pressez : Rond, Haut, Triangle, Rond, Gauche, Triangle, deux fois Carré, Croix, Bas.

Si c'est réussi, l'option "Ultimate Ai" apparaîtra.

POUR AVOIR UN MODE FLOU

Pressez : Triangle, Rond, Droite, Triangle, Haut, Droite, Rond, Haut, Carré.



Si c'est réussi, l'option "Motion Blur" apparaîtra.

Le résultat en image et en couleur.

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS

PLAYSTATION

NGEN RACING

Ngen est une course d'avions. Mélange de Bravo Air Race et de WipEout, le principe est simple, semblable aux autres styles de courses. Dommage que les graphismes ne soient pas à la hauteur. Mais bon, le résultat reste néanmoins sympathique. Si vous volez depuis des lustres sans aboutir à rien, ces quelques codes de derrière les fagots tombent à pic.

Note: tous les codes s'effectuent sur l'écran principal.

POUR TOUT DÉBLOQUER
Tapez: R1 L1 R1 R2 L2 R2 L2 L1.

Tous les challenges sont accessibles.

POUR AVOIR 400 MILLIONS DE CRÉDITS
Tapez R2 L2 R2 L1 R2 R1 R2 L1.

De quoi épater la galerie!

POUR AVOIR LES AVIONS SECRETS
R1 R2 L1 L2 L2 L1 R2 R1

A vous les records!

DREAMCAST

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

ARMADA	379 F
CASTLEVANIA RESURRECTION	379 F
DRAGON'S BLOOD	379 F
ECCO LE DAUPHIN	379 F
LES FOUS DU VOLANT	379 F
GAUNTLET LEGEND	379 F
MS-R	379 F
OMIKRON	379 F
PLASMA SWORD	379 F
RING	379 F
VANISHING POINT	379 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

F1 WORLD GRAN PRIX 3	399 F
HERCULES	399 F
ISS 2000	399 F

PLAYSTATION

LES NEWS

BASS LANDING	299 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F
EARTH WORM JIM 3D	299 F
GALERIANS	299 F
TENCHU 2	299 F
BALDUR'S GATE	329 F
NIGHTMARE CREATURES 2	329 F
SABOTEUR	329 F
SUIKODEN 2	329 F
MIKE TYSON'S BOXING	349 F
ALIEN RESURECTION	349 F
NEED FOR SPEED 5	349 F
BEATMANIA	TEL
SPIDERMAN	TEL
VANDAL HEART 2	TEL
VANISHING POINT	TEL
PERFECT DARK	399 F
SPIDERMAN	399 F
TAZ EXPRESS	399 F
BLUES BROTHERS 2000	429 F
STARCRAFT 64	TEL

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 07 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

AYATO
Achetez vos jeux Néo Géo, Nec, SFC, Saturn, playstation...et consoles jap.
sur www.ayato.fr
- jeux dreamcast, playstation et N64 en occaz à GOGO!!!
AYATO Marseille
3 rue Estelle
13001 Marseille
tél 0491556773
AYATO SIX FOURS
41 rue de la République
83140 Six Fours
tél 0494251925

CONSOLE DISCOUNT
Accessoires pour PSX - DC - DVD
ACCESSOIRES PLAYSTATION (TM)
Cartes mémoire 1 Mo
Câble RGB
Coque transparente
Convertisseur PAL/antenne
Carte PCCOM link
Calculatrice manette PSX
Adaptateur manette PSX/PC
Adaptateur PSX/DC
Alimentation Univ.
Multi joueur (4 joueurs)
Porte-clefs PAD
Cartouche AMP MP3 PSX
Cartouche PSX Hacker Pro (game enhancer)
Game enhancer interne (900x)
Sticker's PSX
Manette standard
Manette Twin SHOCK
Home Info
B.P. 207
52006 CHAUMONT CEDEX
VPC exclusive
tél. 03 25 31 47 28
DREAMCAST (TM)
Câble RGB Dream
Gun Dream blister pack
Manette translucide Dream blue
Adaptateur manette PSX/Dream
GAME BOY (TM)
Câble link Multi box
Lampe Worm light
GADGETS - CADEAUX
Pointeur laser
Porte-clefs
Mini skate
etc...
10%
Remise de 10% aux lecteurs de console+
www.ominfo.com

Dragon System VIDEO GAMES
Cet été, surfez sur le web !
Jeux Video Import
A partir du 23 JUILLET 2000
Découvrez notre site internet et les dernières nouveautés en exclusivité sur
Tips
News
Import
DVD
recherche personnalisée
www.dragonsystem.fr
Pas connecté ?
Appellez nous au 01 58 59 12 93 et on se connecte pour vous !
SSL Secure Server
CARTE BLEUE
VISA
MasterCard
Maestro
VISA Electron

VOLANT

Playstation

Blaze, déjà connu pour ses Xplorer, fabrique aussi des accessoires traditionnels. Dernièrement, Blaze a raflé la licence mondiale pour trois ans de Michael Schumacher, le champion de formule1. Déjà bien connu des amateurs de sport automobile, Schumacher prêtera aussi son nom à toute une gamme d'accessoires. Le premier à en bénéficier est le volant Michael Schumacher GTR pour Playstation. Design sobre, grips pour une bonne prise en main, boutons en plastique imitation chrome, levier de vitesses imposant, pédales discrètes, on peut dire que ce volant "a de la gueule". Il est bardé de fonctions, et compatible avec plusieurs modes de contrôle: analogique, numérique ou Negcon. Les diodes, selon leur couleur et leur scintillement, témoignent du mode utilisé. Compatible avec les vibrations destinées au Dual Shock, il est aussi programmable à souhait. Vous pourrez affecter n'importe quelle touche à la place d'une autre. Dans l'ensemble, ce volant de Blaze est donc d'un niveau appréciable. Mais quelques aspects nous ont chiffonnés. Les vibrations transmises au volant ne sont pas très variées. Elles sont même un peu molles, donnant des effets de grésillement assez désagréables. De plus, le fonctionnement des modes de contrôle et l'interface de navigation sont un peu compliqués. Si on ajoute la programmation pas très claire, il faudra vous armer de patience pour l'exploiter comme il vous plaît. Pour 399 francs (prix conseillé), le Volant Michael Schumacher GTR reste tout de même un bon investissement, car il demeure assez précis dans le maniement, et les fixations qui le maintiennent sont bien étudiées.

Blaze.

RAYMAN HOLIDAY COLOR POCKET

Gameboy

C'est l'été et la Gameboy a la belle vie. A cette occasion, Guillemot lui fait sa fête, avec ce pack dédié, aux couleurs de Rayman (oui, encore).
Le lot est composé de six accessoires de couleur orange translucide: un adaptateur pour la brancher sur l'allume-cigares de la voiture, une loupe éclairante, une batterie pour la Gameboy Pocket d'une autonomie de 12 heures, l'adaptateur batterie pour la Gameboy Color, un adaptateur secteur, et enfin un câble link.
Décidément, on n'a pas encore fini d'entendre parler de Rayman... Il reste encore deux versions Playstation et Playstation 2 à sortir. Le tout sera vendu environ au prix de 149 francs (prix conseillé).

Guillemot.

RAYMAN ACTION PACK

Playstation

Ubi Soft exploite à fond Rayman, et avec Guillemot pour coéquipier, attendez-vous bientôt à l'invasion d'accessoires à l'effigie de ce personnage. Le Rayman Action Pack est destiné à ceux qui aiment jouer à la Playstation, et la transporter. Composé de trois éléments: un sac, un pad et une carte-mémoire, ce pack est vraiment mignon comme son héros. La sacoche solide est taillée aux mensurations de la Playstation, avec des compartiments, des sangles, etc. De couleur noire, très sobre, seule une petite broderie rappelle Rayman. Le pad n'est autre qu'un Shock2 Analog, déjà disponible. De couleur bleue translucide, il est aussi estampillé Rayman. Cette manette a de nombreuses fonctions: Dual Shock, Turbo, Negcon, et programmation. Un peu grosse pour les mimines des gamins qui auront sans doute du mal à s'y faire. Enfin, la carte-mémoire est une 15 blocs simple, de couleur bleue translucide également. Prix conseillé: 259 francs. Guillemot.

GAME PLATINUM

Playstation

1001 Pattes
Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa : en route pour la Coupe du Monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medievil
Metal Gear Solid
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4
Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Street Fighter EX Plus Alpha
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu : Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
V-Rally
WipEout 2097

Les meilleurs prix. Venez constater par vous-même

www.e-consoles.com

04 90 22 44 62

STEMA SARL. RC 42373942400012

POWER GAMES

XPLODER
pour Gameboy.
Version Française.
Maintenant attrapez tou les POKEMONS !!

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H30 A 19H

CONSOLE
790F
LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK.

PLAYSTATION

FINAL FANTASY IX
VERSION JAPONAISE
DISPO 6 JUILLET
PRIX SPECIAL NEWS :
TEL.

EDITION LIMITEE !!

CHRONO CROSS VERSION USA
LUNAR 2 VERSION USA
LEGEND OF DRAGON VERSION USA
THREADS OF FATE VERSION USA
LEGEND OF MANA VERSION USA

DE SANG FROID VERSION FR
NIGHT CREATURE 2 VERSION FR
TENCHU 2 VERSION USA
DRAGON VALOR VERSION FR
HOUDELHA VERSION USA

NOUVEAU
TEL.
LIVREE AVEC KIT INTERNET + CHUCHU ROCKET

DREAMCAST

ecco THE DOLPHIN
AVENTURE/ACTION
DISPONIBLE
PRIX SPECIAL NEWS :
349F

BLEEMCAST BIENTOT DISPONIBLE
SILVER DISPO EN JUILLET
DEMOLITION RACER DISPO EN JUILLET
EVOLUTION 2 BIENTOT DISPONIBLE
F355 CHALLENGE BIENTOT DISPONIBLE

JET SET RADIO BIENTOT DISPONIBLE
VIRTUA TENNIS BIENTOT DISPONIBLE
HIDDEN & DANGEROUS DISPO EN JUILLET
SF III 3RD STRIKE BIENTOT DISPONIBLE
GRANDIA 2 BIENTOT DISPONIBLE

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° (|||||||||||||||||) EXPIRE (|||||)
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

10 Pl. Centrale 21800 Quétigny
Tel : 04 42 70 18 78
www.AbsoluteGames.fr

Absolute Games

Nouveautés !
- Puce Dézonage DVD
- Puce PlayStation 2

Pour plus d'infos voir notre site internet

Hot Products
Best Prices
Suivez la flèche!

PlayStation

Alimentation rechange	125Fr
Cable RGB audio guncon	39Fr
Cable rallonge manette	39Fr
Cable liaison LINK	39Fr
Coque design bleue ou rouge	129Fr
Game Enhancer	139Fr
Livré avec cable RGB, Jouez à tous vos jeux, compatible codes ActionReplay™ Compatible avec toutes les consoles sauf le dernier modèle scph9002: voir n°modèle au dos de la console.	
Joydapter Play -> Pc	129Fr
Utilisez votre manette Play sur votre Pc, livré avec transfo et drivers.	
Kit Classic Compatible 9002	99Fr
Puce, cable RGB audio, notice & plans compatible avec tous les modèles de Play!	
Memory card 15Blocs 1Mb	49Fr
Manette simple grise	49Fr
Manette vibrante grise/noire	129Fr
Manette vibrante sans fil	199Fr
Livrée avec piles, très bonne finition!	
Quadrupleur manette	139Fr
Pour jouer à quatre dans Crash Team Racing, Quake, jeux de foot etc...	
Souris Play 2 Boutons grise	99Fr

PROMO! 139fr Avec RGB Game Enhancer

PROMO! 129fr Joydapter Play - Pc

Dreamcast

Cable RGB & sorties Audio	59Fr
Cable rallonge manette	59Fr
Joydapter Play -> Dream	179Fr
Utilisez votre manette Play sur votre console Dreamcast, compatible avec les volants...	
Manette avec vibreur interne	Tel
Manette normale ss vibreur	Tel
Nexus memory 4Mo	Tel
Nexus memory 16Mo	Tel
Puce 4fils multi-standard	139Fr
Utilisez vos jeux imports Us < Euro > Jap.	
Vibreur translucide clair	99Fr
VGA BOX Dream	Tel
Branchez votre console sur le moniteur PC!	

PROMO! 139fr Puce Dream

GameBoy

Cable liaison LINK	59Fr
GB 4 in 1 : MiniStick, Vibreur, Piles rachargables, Amplificateur sonore	129Fr
GB Player set translucide MiniStick et Eclairage de l'écran	59Fr
Housse protection translucide	39Fr
WormLight Lampe flexible, f.ss piles	69Fr

Satisfait ou remboursé
Frais de port: 30Fr

Le service de vente par correspondance d'AbsoluteGames existe depuis 1997
Nous annonçons dans Console+, Total Play, ConsoleMax, PlayPower, JeuxVideoMag
Premier à avoir importé le Ps Hacker (GameEnhancer) et à avoir proposé la Puce Play aux particuliers
Premier à avoir proposé la Puce Dream en 4 fils et les nouvelles Puces Play 2 et DVD (70 Modèles)

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque, mandat par courrier en renvoyant ce bon à AbsoluteGames.fr 10 Place Centrale 21 800 Quetigny

Nom, Prénom
Téléphone
Adresse
Code Postal, Ville
Articles
+ 30Fr frais de port

Interview

Henri Saes

L'interview de ce Free Shop de juillet-août nous permet de rencontrer une personne qui possède un point de vue original et vraiment rafraîchissant sur l'univers du jeu vidéo. Henri Saes, un des principaux artisans du succès de la chaîne de magasin Ultima, a bien voulu répondre aux questions de Consoles+. Pas de langue de bois et une passion de chaque instant pour ce fana de jeu vidéo.

Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter à tous les lecteurs de Consoles+ ?
Henri Saes : J'ai 43 ans et je suis père de trois enfants. Je suis diplômé d'études supérieures. Je possède une maîtrise en sciences économiques et un DESS de commerce international. D'un point de vue professionnel, je suis responsable et dépositaire de la marque Ultima.

Consoles+ : Pouvez-vous présenter et faire un historique de la chaîne de magasin Ultima ?
Henri Saes : Ultima existe depuis maintenant seize ans. Immédiatement après mes études, j'ai préféré ouvrir un magasin de jeux vidéo et véritablement suivre ma passion plutôt que de travailler dans une grande entreprise de commerce international. Le premier magasin s'est ouvert en octobre 1984. A titre d'anecdote, c'est le jour même de la naissance de ma fille Jessica. On peut dire que depuis, ma fille m'a vraiment porté chance ! Le choix du nom Ultima m'a été soufflé par un collaborateur très proche, Monsieur Simon Weill, une sommité dans l'univers du jeu vidéo, qui a partagé dix ans d'enseigne Ultima à mes côtés. Ce passionné et spécialiste du contact avec la presse, nous a malheureusement quittés dans un tragique accident de moto. Le nom Ultima a un rapport direct avec le jeu PC en vogue à l'époque, et encore de nos jours ! Ultima a été le premier magasin exclusivement dédié au jeu. Les produits vendus à l'époque s'appelaient Spectrom, Commodore 64 ou Amstrad. Ultima est devenu par la suite premier revendeur indépendant des produits Atari. En élargissant le champ de nos activités, nous avons été premier importateur des produits Steinberg, principalement des séquenceurs PRO 24 liés à l'informatique musicale. Ultima a également été le premier importateur des produits Megadrive, Nec et Neo-Geo.
Aujourd'hui, nous travaillons uniquement avec les producteurs et éditeurs de jeu en France. Nous avons pris cette décision en tenant compte du fait que les acheteurs veulent le plus souvent les produits en français et le jour J ; de plus, il est impossible de fournir les soixante-dix magasins Ultima en import. Mais j'engage tout de même les magasins qui le désirent à continuer l'import, car ce secteur est vraiment un marché à part entière et correspond à une réelle demande de la part des clients férus de nouveautés. En 1990, en compagnie de Simon Weill, nous avons créé le premier magasin de jeu vidéo d'occasions en réaction aux prix souvent trop élevés des jeux de l'époque. Nous avons également été la première enseigne à pouvoir licencier d'autres magasins. Je possède personnellement huit magasins sur les soixante-dix existants en France – ce qui prouve que je crois au produit et à la marque.

Consoles+ : Quelles sont les étapes préalables au choix des produits, et plus particulièrement des jeux vidéo vendus dans les magasins Ultima ?
Henri Saes : En tenant compte du simple fait que les personnes travaillant dans l'ensemble des boutiques Ultima en France et l'ensemble des personnes qui collaborent directement avec moi sont des vrais passionnés de jeu, l'étude de marché est vite faite ! L'équipe d'Ultima se déplace à trois ou quatre personnes sur les grands salons de jeux vidéo, et nous faisons notre propre sélection. En ce qui concerne les accessoires, nous pouvons faire de l'import pour récupérer des produits plus "hard-core gamer". Les éditeurs nous laissent une entière liberté pour ce type d'import.

Consoles+ : Demandez-vous une qualification particulière à l'ensemble du personnel des magasins Ultima ?
Henri Saes : La première qualification est d'être passionné de jeux vidéo. Par contre, il existe une formation pour tous les nouveaux arrivants dans les magasins Ultima. Je me charge personnellement, dans un premier temps, des formations techniques, de gestion, de l'aspect commercial... Fort de notre expérience de seize ans sur le marché, il est également important de prévenir les nouveaux magasins de tous les pièges

et embûches qu'ils peuvent rencontrer. Une autre formation d'une semaine a lieu directement dans un magasin pilote, où il faut étudier le service, l'accueil, la connaissance sur l'ensemble de la clientèle...

Consoles+ : Ultima possède-t-il un savoir-faire exclusif à même de faire la différence avec votre concurrence directe ?

Henri Saes : C'est avant tout l'expérience dans le domaine du jeu vidéo. Egalement le fait de ne pas se lancer trop vite dans des phénomènes de mode. Il est facile de surfer sur une tendance le moment venu et de couler lorsqu'une autre apparaît. Ultima suit les modes, mais avec une profonde réflexion et le recul nécessaire. Dans cette optique, nous nous occupons non seulement du jeu vidéo, mais également du jeu de type multimédia.

Consoles+ : Que pensez-vous de la Dreamcast et de ces jeux ?

Henri Saes : Je pense que la Dreamcast est une très bonne machine ! C'est actuellement la meilleure sur le marché. Les jeux sont de qualité et ils touchent vraiment les passionnés d'arcade. Le choc visuel est renversant ! Je trouve que les "gamers" sont un peu durs avec Sega à l'heure actuelle. Ils trouvent qu'il n'y a pas assez de jeux. Ce n'est pas exact : il y a assez de jeux de qualité pour répondre aux attentes d'un joueur classique achetant quatre ou cinq jeux par an. Il est évident que la Playstation offre beaucoup de titres, mais souvent d'une qualité moindre. Reste que les purs "gamers" veulent avoir le choix. Ultima aime beaucoup la Dreamcast, et je souhaite que le jeu en réseau pousse les Français à investir dans la console de Sega.

Consoles+ : Que pensez-vous des débuts de la Playstation 2 au Japon ? Pensez-vous que son architecture interne a pu faire vendre plus de consoles ?

Henri Saes : J'ai suivi cela par voie de presse. On peut s'apercevoir d'une chose évidente à propos de cette sortie : la console de jeu n'est plus une mode, mais un bien de grande consommation à part entière que l'on trouve normalement dans chaque maison. Pour preuve, les 1,4 million de consoles vendues dès le départ. Les grosses ventes correspondent à la confiance des acheteurs en Sony – de manière générale, les acheteurs sont fidèles à une marque – et à la présence du DVD. L'architecture interne n'engendre pas plus de vente, c'est le marketing et la qualité des jeux Playstation qui ont fait la différence. Le lecteur DVD prend à l'heure actuelle le pas sur la console de jeu, mais je fais confiance à Sony pour produire des jeux de grande qualité dans un avenir proche. Même si les jeux actuels manquent de profondeur et de technique, en rapport direct avec les difficultés de programmation, Sony devrait évidemment rectifier le tir prochainement.

Consoles+ : Dans la guerre des consoles de la prochaine génération, qui voyez-vous gagnant, la Dolphin, la X-Box ou la PS2 ?

Henri Saes : Je ne crois pas vraiment en la X-Box, car limitée à des developpeurs américains. Elle saura, par contre, séduire les joueurs PC par de faciles conversions. De manière générale, je prévois un nivellement du marché des jeux et des consoles. Les éditeurs développent maintenant sur tous les supports. J'ai beaucoup entendu parler de la Dolphin, il faut faire confiance à Nintendo pour produire une grande console. La PS2 a de l'avance en ce qui concerne la fidélisation, mais je pense que Sega et Nintendo sont deux très bons outsiders qui devraient reprendre des parts de marché.

Consoles+ : Quelles innovations techniques, technologiques, ou encore dans le domaine du gameplay souhaiteriez-vous voir arriver ?

Henri Saes : Je souhaite avant tout voir débarquer des idées originales. Lemmings, Worms sont des concepts forts. Il y a un manque d'originalité sur l'ensemble des jeux. Il faut des produits simples, qui soient de vrais jeux avant d'être des vitrines technologiques. Il me semble qu'aujourd'hui, les graphismes sont beaucoup plus travaillés que le concept du jeu en lui-même. De plus, les éditeurs accordent trop d'importance aux licences fortes, plutôt que de travailler le fond de leurs produits. Je crois beaucoup au jeu en réseau et aux ouvertures qu'il propose.

Consoles+ : Quels sont pour vous les titres forts à venir, toutes consoles confondues ?

Henri Saes : Metal Gear Solid 2 sur Playstation me semble être incontournable. Ce titre fut l'attraction principale de l'E3. Shenmue sur Dreamcast est très attendu. Ecco également est un jeu très original qui mérite le coup d'œil.

Consoles+ : Quels sont les objectifs à court et long terme des magasins Ultima ?

Henri Saes : Nous voulons principalement que toujours plus de passionnés viennent nous rejoindre. Nous voulons passer le cap des 100 boutiques au cours de l'année 2001. Avant tout, nous voulons rester à la pointe de la nouveauté et apporter de bons conseils aux clients. Ultima doit rester visionnaire et anticiper les désirs et les choix des clients. Il faut rester vigilant pour ne pas tomber dans un phénomène de mode. Nous souhaitons rester proches des "gamers". Les joueurs occasionnels, plus sensibles aux publicités et aux grosses licences vont devenir des "gamers", nous pourrons alors les guider et les conseillers pour un choix plus précis. Notre devise est "Quelle que soit la règle du jeu, c'est l'expérience qui compte pour gagner".

Propos recueillis par Toxic

CD AUDIO MUSIC DE JEUX
99Frs LE CD
5 cd achetés
6ème cd et gratuit

TITRE	REF
ACE COMBAT 3 électrosphere Direct Audio	(186)
ARC THE LAD 3 O.S.T	(270)
ARC the LAD soundtrack complete 2cd	(230)
AZEL PANZRE DRAGOON RPG	(101)
BEATMANIA 3rd MIX COMPLETE	(64)
CASTELVANIA	(102)
CASTELVANIA 2CD	(103)
CHRONO CROSS O.S.T 3CD	(246)
CHRONO TRIGGER BGM(3CD)	
CHRONO TRIGGER O.S.T	(243)
CHOCOBO no fushigina dungeon 2 OST	(87)
DRACULA X akumajo dracula gekka no n	(06)
DANCE DANCE Revolution 3rd MIX 2CD	(233)
DINO CRISIS O.S.T	(185)
DRAGON QUEST IN CONCERT	(261)
DRAGON QUEST 5 ON PIANO 1	(262)
DRAGON QUEST 5 ON PIANO 2	(263)
DREAMCAST SONIC ADVENTURE	(2CD)
FINAL FANTASY 1&2 ALL SOUNDS	(201)
FINAL FANTASY 3 SONGS	(202)
FINAL FANTASY 3 O.S.T	(212)
FINAL FANTASY 4 O.S.T	(213)
FINAL FANTASY 4 PIANO COLLEC	(209)
FINAL FANTASY 5 O.S.T 2CD	(214)
FINAL FANTASY 5 DEAR FRIENDS	(217)
FINAL FANTASY 6 O.S.T 3CD	(204)
FINAL FANTASY 6 GRAND FINAL	(207)
FINAL FANTASY 7 COMPLETE 4cd	(219)
FINAL FANTASY 7 REUNION TRACK	(223)
FINAL FANTASY 8 fithos lusec wecos vinosec	(229)
FINAL FANTASY 8 O.S.T (4CD)	(108)
FINAL FANTASY 8 PIANO COLLECT	(266)
FINAL FANTASY SYMPHONIC SUITE	(203)
FINAL FANTASY LOVE WILL GROW	(218)
FINAL FANTASY CELTIC MOON	(216)
FINAL FANTASY PRAY	(208)
FINAL FANTASY 1987-1994	(210)
FINAL FANTASY MIX	(211)
FINAL FANTASY TACTICS BGM (2CD)	
FRONT MISSION 2 O.S.T	
G-DARIUS ZUNTATA Original acade score	(98)
GHOST IN THE SHELL GAME MUSIC	
GRANDIA O.S.T 1 2cd	(60)
GRANDIA O.S.T 2 2cd	(62)
GRAND TURISMO GAME O.S.T	(13)
GRAND TURISMO 2 OST GAME	(300)
GRADIUS IV GAME O.S.T	(145)
KESSEN OST GAME	(289)
KING OF FIGHTERS'98 BGM	
KING OF FIGHTERS THE BEST	
KING OF FIGHTERS 99 O.S.T 2CD	(94)
KING OF FIGHTERS'99 Arrange SoundTrax	(190)
LANGRISSER Millennium O.S.T 2CD	(236)

TITRE	REF
LEGEND OF ZELDA ocarina of time hyrule sym	(99)
LEGEND OF ZELDA RE-ARRANGE ALBUM	(268)
LEGEND OF ZEDA OST	(78)
LEGEND OF DRAGON OST	(267)
LUNAR SONGS 1	(28)
LUNAR SONGS 2	(29)
METAL GEAR SOLID OST GAME	(40)
METAL GEAR SOLID SNAKE Hideo Kojima	(71)
NEOGEO GUYS SONG COLLECTION	(180)
PARASITE EVE	(2CD)
PARASITE EVE REMIXES	(30)
PARASITE EVE 2 O.S.T 2CD	(244)
RESIDENT EVIL 2 O.S.T	
RESIDENT EVIL 3 LAST ESCAPE OST 2CD	(258)
RESIDENT EVIL Code:Veronica OST 2CD	(286)
RIDGE RACER TYPE 4 DIRECT AUDIO	(94)
RIDGE RACER 5 OST GAME	(294)
SAGA FRONTIERS BGM	(3CD)
SAGA FRONTIER 2 PIANO Pieces	
SAMOURAI SPIRITS 4 ARRANGE	(02)
SAMOURAI SPIRITS 64 ARRANG BGM	(36)
SAMOURAI SPIRIT PSX 2CD	(264)
SECRET OF MANA 3O.S.T GAME	(3CD)
SHEN MUE JUKE BOX	(257)
SHEN MUE ORCHESTRA VERSION	(131)
SHEN MUE CHAP 1 OST 2CD	(295)
SHINING FORCE 3 O.S.T	(100)
SILENT HILL O.S.T	(128)
SONIC ADVENTURE Vocal+Remix Albam	(105)
SOUL EDGE Super batte sound attack	(44)
SOUL EDGE Khan S+per Session	(01)
SOULCALIBUR O.S.T	(200)
SOUKAIGI BGM	
STAR OCEAN II ARRANGE ALBUM	(54)
STAR OCEAN II O.S.T 2cd	(55)
STREET FIGHTER 2 ARTIST ALBUM	(66)
STREET FIGHTER /3rd STRIKE 2cd	(160)
STREET CAPCOM NEO GEO POCKET	(279)
TENCHU O.S.T	(11)
TEKKEN TAG TOURNAMENT	(187)
THE KING OF FIGHTERS'98 O.S.T 2CD	(34)
THE LEGEND OF ZELDA O.S.T	(78)
THE LEGEND OF DRAGON O.S.T	(267)
THE LEGEND OF ZELDA Arrange Album	(268)
VALKYRIE PROFILE 2CD	(282)
VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM	(288)
VERY best of YS Falcom label 10th Anniversary	(66)
VERY BEST OF YS Facom label 10th anni	(67)
VIRTUA FIGHTER 3 O.S.T	(280)
WILD AMBITION Arrangr soundtrack	(148)
WILD ARMS O.S.T	(197)
XENOGEARS BGM 2CD	(33)
XENOGEARS CREID	(86)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM.....Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....Ville.....
Tél.....AGE.....N° CB.....Exp le.....

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT
FRAIS DE PORT ET D'EMBALAGE COLISSIMO SUIVI RECOMMANDER				+ 30F
DANS 48H,OFFERT A PARTIR DE 500Frs D'ACHATS			TOTAL A PAYER	

☐ CHEQUE ☐ CARTE BANCAIRE ☐ MANDAT CASH à l'ordre de KONCI

US ET COUTUMES

Y a pas à dire, les traditions, ça a du bon. A Consoles+, par exemple, quand tombe l'anniversaire d'un des membres de l'équipe, on se cotise tous pour lui offrir de merveilleux cadeaux, originaux et de grande qualité. La preuve par l'image.

Locaux de Consoles+, mardi 13. 10 h 45.

Quelques secondes plus tard, dans la salle des tests. Kael montre à Niiico comment terminer pour la 50e fois le jeu "Tchouc Tchouc Disco 4".

A ce moment, Gia fait une entrée fracassante.

Aussitôt, tous les testeurs y vont d'un petit cadeau, signe d'une grande complicité et d'une profonde amitié.

Zano, comme l'exige la tradition, raconte alors une bonne blague à toute la rédaction.

Une crise d'hystérie frappe alors nos testeurs. Il faut dire que la blague de Zano est, de très loin, la meilleure de l'année.

Trop pur!

Jusqu'aux genoux! Arf! J'en peux plus!

Attends! J'ai rien compris!

Dans les couloirs, c'est la crise de rire.

C'est chanmé telmort ta blague!

Ch'suis mort! Arrête!

J'ai mal à mon abdom! Trop fort!

Gia, très gênée de casser l'ambiance folle qui règne à la rédaction, vient faire une déclaration...

Heu... je me suis trompée. L'anniversaire de Zano, c'est le mois prochain.

Ta blague, elle est trop nulle!

Wouais, en plus ça rime même pas!

Allez, par la fenêtre! Tu reviendras le mois prochain!

Dans le prochain numéro, nous vous narrerons comment Kael a été jeté du troisième étage de la Tour Eiffel après avoir raconté à tout le monde une mauvaise blague : "Dans la baignoire, là où j'habite, j'ai de l'eau jusqu'aux genoux". C'est super nul, et en plus ça rime pas!

Vous l'aurez certainement remarqué si vous passez les vacances d'été au bord de la mer: sur la plage, en plein soleil, il fait super chaud. Généralement, c'est là qu'on se rend compte qu'on n'a pas emporté de boisson fraîche ou que les glaces à la caravane de Mimile sont hors de prix. La solution existe, je l'ai inventée: le Pocket Shower pour Gameboy Color. L'idée est simple: on relie la PS à sa Gameboy Color par le port communication. On règle sur l'écran la température de l'eau et on tourne le robinet. Et hop, une douche portable, une! Petit problème: le réservoir d'eau un peu encombrant (il faut bien le reconnaître). Pour l'été prochain, je bosse sur un prototype de distributeur de Twix pour Switch, ainsi qu'un distributeur de crevettes pas fraîches pour Kael. Sur ce, passez de bonnes vacances, on se retrouve à la rentrée!

Bomboy, distributeur de poche

VAINQUEUR DU MOIS

Il y a deux manières de passer d'agréables vacances au bord de la mer: la première sous un parasol, les pieds dans l'eau; la suivante, en gagnant un abonnement à Consoles+. Pour ce numéro, c'est Franck Barjavel qui remporte le concours et qui recevra Consoles+ chaque mois dans sa boîte à lettres. Sympa, non? Son dessin n'a peut-être pas l'air chanmé (comme dirait Switch), mais il est en réalité vraiment top. Réussir de beaux dégradés de couleur à la peinture, c'est pas donné à tout le monde. Mais il faudrait que tu m'envoies ton adresse Franck, car tu ne l'as pas précisée dans ta lettre. Envoie également de nouveau ta photo pour que je vérifie que tu es la bonne personne!

M. S'IL TE PLAÎT

***Q** M.C. me demande de publier son adresse e-mail afin de correspondre avec des lecteurs internautes. Pour indication, M.C. adore les jeux vidéo, Internet, les ordinateurs et, bien sûr, les filles.*

R Salut M.C. Bon, alors, si vous aimez les jeux vidéo (normalement, oui), si vous aimez Internet (personne n'est parfait), les ordinateurs (attention à la prise) et les filles (à moins que vous ne soyez une fille, encore que...), vous pouvez contacter M.C. à l'adresse suivante:
you@usa.com
Bonne tchachte.

RX SERA

***Q** Erik me pose quelques questions: "1/ J'aimerais savoir quand sortira la Gameboy Advance et connaître un peu ses capacités. 2/ Est-ce qu'une PocketStation sortira pour la Playstation 2? Aurons-nous la chance de la voir en France en version officielle? 3/ Pourquoi Test Drive 6 est-il si bien noté par "Consoles News" alors que "Playstation Magazine" l'assassine avec moins de 3 sur 10?"*
lesmoreau@free.fr

R Salut Erick. 1/ Nintendo, lors d'une conférence de presse au salon de l'E3 en mai dernier, à Los Angeles, a annoncé que la prochaine Gameboy Advance ne sortirait pas avant un an. Une bonne raison à cela: la Gameboy Color se vend tellement bien qu'il n'y a pas de raison de la remplacer pour l'instant. Pour une fois qu'un retard n'est pas dû à des problèmes de développement! On ne sait pratiquement rien sur les capacités de la Gameboy Advance. Nintendo a simplement signifié que ce serait une console portable 32 bits avec écran couleur... c'est bien peu, et il faudra te satisfaire de cela. 2/ Pour l'instant, Sony n'a pas annoncé de PocketStation pour la PS2. D'ailleurs, je ne pense pas qu'il y en aura une, et certainement pas en France. Je peux me tromper, bien évidemment, mais c'est peu probable. 3/ Tous les goûts sont dans la nature...

RUDY SUR ONGLE

***Q** Rudy, un p'tit gars branché sur le Net me pose les questions suivantes: "1/ Je possède une Dreamcast, connaissez-vous la date exacte de la sortie de Code Veronica. J'attends ce titre avec impatience. 2/ Connaissez-vous une adresse*

Internet sympa pour acheter des films DVD, des jeux vidéo, et des sites de soluces pour DC?
3/ Avez-vous un site Internet?"
guillermsylvie@mail.pf

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX 15
OU ÉCRIS TON COURRIER SUR LE 3615 TCPLUS

R Salut Rudy. 1/ Le jeu Resident Evil: Code Veronica est sorti le 26 mai dernier, et coûte 379 francs. 2/ En France, le prix des DVD et autres jeux vidéo vendus sur Internet est à peine moins élevé que dans les magasins. Quand tu rajoutes les frais de port, le prix devient quasiment identique! Alors, je ne peux que te conseiller d'acheter tes DVD et autres jeux vidéo dans les boutiques spécialisées ou dans les grandes surfaces. En ce qui concerne les soluces, tu peux trouver ton bonheur sur le site suivant:
http://www.gamefaqs.com
Attention, il s'agit d'un site anglais. 3/ Non, Consoles+ n'a malheureusement pas de site Internet pour l'instant.

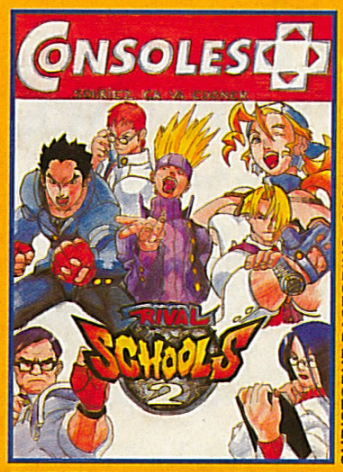
T'ES DE VILLETORTE, TOI?

Q *Cédric Villetorte aimerait savoir: "1/ Quels seront les prix des jeux Playstation 2 et de la X-Box? Quels seront les plus gros titres? 2/ Qu'est-ce que la Gameboy Advance? 3/ Pourquoi ne parlez-vous pas de la Neo Geo Pocket Color? 4/Quelles seront les capacités de la Playstation 2? 5/ Que devient le questionnaire que vous mettez de temps à autre dans le magazine?"*
villetorte@aol.com

R Salut Cédric. 1/ Sony a annoncé le prix officiel des jeux sur Playstation 2: ils sont en tout point identiques à ceux de la PS1. Les jeux sur DVD ne seront pas plus chers que ceux sur CD. Rassuré? En ce qui concerne la X-Box il est encore bien trop tôt pour connaître le prix des jeux. En toute logique, il devrait être le même que ceux des jeux pour PC, c'est-à-dire entre 349 et 389 francs. Les titres de la X-Box n'ont pas encore été dévoilés. On peut parier qu'il y aura des jeux PC dans le lot. La console étant attendue pour le milieu de l'année prochaine, je préfère ne pas écrire de bêtises. 2/ La Gameboy Advance est la prochaine console portable de Nintendo. Pour l'instant, et comme je le disais un peu plus haut, grâce au succès de la Gameboy Color, Nintendo ne compte sortir cette console que l'année prochaine. Il s'agira d'une console très puissante (32 bits pour une portable, c'est énorme), dotée d'un véritable écran couleur. C'est tout ce que l'on sait pour l'instant. 3/ On parle de la Neo Geo Pocket Color, mais uniquement quand des jeux sortent sur cette console, c'est-à-dire pas si souvent que ça. 4/ Si tu veux tout savoir sur la PS2, je te propose de lire le banc d'essai réalisé par Niiico dans le Consoles+ 99 d'avril dernier. Tu y trouveras toutes les caractéristiques techniques, ainsi que des infos sur ses capacités à lire les DVD-vidéo. 5/ Le questionnaire que l'on publie dans certains numéros de Consoles+ sert à améliorer le contenu du magazine et à mieux cerner notre lectorat. On y apprend tout un tas de choses éminemment intéressantes: vos goûts en matière de jeux vidéo, les consoles que vous possédez ou que vous comptez acheter prochainement... On tient compte de vos remarques et on améliore ainsi la qualité de Consoles+.

NOM DE ZEUS

Q *Zeus possède une Dreamcast (première nouvelle). Il s'interroge sur les dégâts que pourraient occasionner les méchants petits virus sur sa console: "Avec tous les problèmes de virus se trimbalant sur le Net, est-il possible de contaminer sa Dreamcast en ouvrant un mauvais fichier? Si oui, la console est-elle morte après contamination?"*



CHRISTOPHE PASTORINO, CAGNES-SUR-MER.

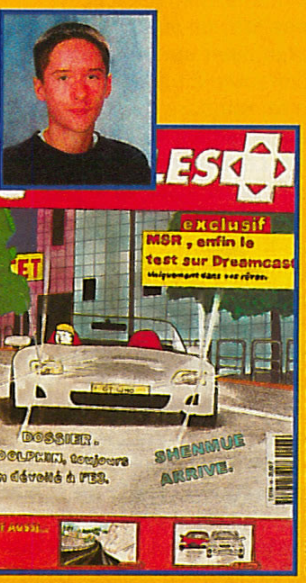
SOURIEZ, ÇA VA "CAGNER". OUARF, OUARF!

FRÉDÉRIC GRUAU, LAVAL.

UN DESSIN TOO MUNCH!

GRÉGORY CAZÉ, DAMMARIE-LES-LYS.

UN CD DES 2BE3 EN CADOX... POURQUOI TANT DE HAINE?



GUILLAUME PROVOT, BESSANCOURT.

SHENMUE ARRIVE... EN CAISSE?

JULIEN ESNAULT, VILLEMOMBLE.

DES COULEURS BIEN PECHUES.

MARION JOUAULT, SAMOREAU.

ENCORE UNE FILLE HANTÉE PAR CITY HUNTER. FAITES QUELQUE CHOSE!

LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace de l'été revient à Jean-Pierre Batut, un petit gars de 30 ans qui habite Perpignan. Son montage photo a été réalisé sur ordinateur. C'est plein de jeux de mots foireux, comme on les aime ici à Consoles+. Jean-Pierre et ses enfants recevront le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.

MAGALI MALBOROUGH, ARGENTEUIL.

C'EST PAS BIEN DE FUMER, MAGALI, NON C'EST PAS BIEN DU TOUT !

ANISS LITIM, CLICHY.

PLUS FORT QUE CONSOLES+, ENDORT+. TU M'ÉTONNES !

ANGÉLIQUE BERTOLI, ALBERTVILLE.

SYMPA TON PETIT CHIEN, ANGÉLIQUE. MAIS C'EST QUI DERRIERE ?

BAPTISTE LLOBELL, LES LILAS.

HO, LLOBELL IMAGE !

Salut Zeus. Ta question est très pertinente. Ça change ! C'est vrai que je ne m'étais jamais posé la question : un virus peut-il contaminer une console connectée à Internet. J'ai envie de te répondre oui, bien que ce ne soit jamais encore arrivé à ce jour. Le système d'exploitation de la Dreamcast, tu le sais, est Windows CE. Alors pourquoi ne pas imaginer qu'un petit malin développe un virus spécialement pour ce système d'exploitation ? Tout est possible. Mais une chose me fait penser le contraire : la Dreamcast ne possédant pas de disque dur et n'étant pas capable de lancer des applications à partir de fichiers reçus, je pense qu'elle est, pour l'instant, à l'abri des virus qui contaminent la plupart des PC du monde entier. Mais pour combien de temps encore ?

SALAH FOUHMAL

***Q** Zakaria Choukrallah, un lecteur du Maroc, est très inquiet. Voici ce qui lui fait peur : "1/ En lisant le numéro 100 de Consoles+, j'ai découvert que la Playstation 2 souffrait de quelques problèmes : scintillement, entrelacement, absence d'anti-aliasing dû à la faible mémoire vidéo. Est-ce que cela signifie que les futurs jeux Playstation 2 n'évolueront pas graphiquement ? 2/ Quelle est la mémoire vidéo de la Dreamcast ?"*

Salut Zakaria. 1/ Tu as raison d'avoir peur… les quelques défauts de la console Playstation 2 sont bien réels ! C'est vrai que proposer une console d'une telle puissance avec une mémoire vidéo si faible (4 Mo), c'est un peu comme manger du caviar en buvant du Coca (beurk !). Quand on pense que les cartes graphiques actuelles pour PC ont une mémoire vidéo d'au moins 32 Mo (64 Mo pour la prochaine génération), il y a de quoi s'étonner. Et c'est justement, comme tu le précises, ce manque de mémoire vidéo qui joue des tours à la PS2 avec, entre autres, l'absence d'anti-aliasing. Je précise pour ceux qui ne le savent pas, que l'anti-aliasing est une fonction graphique qui permet d'atténuer, voire de supprimer, les effets d'escalier dans les contours. Ridge Racer V, par exemple, souffre de ce genre de problème : les arrêtes de polygones ne sont pas droites, elles ressemblent à des escaliers. Pas cool ! Mais n'en faisons pas tout un plat. Je pense qu'à l'avenir, les programmeurs sauront parer à ce problème et proposeront des jeux plus soignés. 2/ La mémoire vidéo de la Dreamcast est de 8 Mo. Mine de rien, c'est deux fois plus que la PS 2…

COMPLÈTEMENT GERBAUD

***Q** Mathieu Gerbaud a la chance de posséder un clavier pour sa Dreamcast et peut ainsi m'envoyer un long e-mail bourré de questions. Voici ce qu'il m'écrit : "1/ Je voudrais savoir*

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à Zano devant Lara. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur. Autre chose : on ne peut pas reproduire les dessins trop grands.
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail. Attention, l'adresse a changé : nicolas.gavet@emapfrance.com
Seul un enregistrement aux formats JPEG, TIFF ou PICT est autorisé. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
- que Niiico (un ami des SR) me communique les questions que vous me posez par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous voulez voir publiés vos e-mail ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème. Envoyez tout ça à Niiico.

NUMÉRO 100

+ SON SUPPLÉMENT 46 PAGES DE SOLUCES POKEMON !

CONSOLES SOLUCES 2

- Tomb Raider 4 La révélation finale
- Final Fantasy VIII
- Dino Crisis, Spyro 2
- Star Wars La Menace Fantôme

PLATINIUM SOLUCES 1

- Tomb Raider • Tomb Raider 2 • Résident Evil 2
- Final Fantasy VIII • L'Odyssée d'Abe

+ LES TIPS DES HITS

- Command & Conquer : Alerte Rouge • Coolboarders 2
- Tenchu Stealth Assassin • Colin McRae Rally • Medievil
- Micromachines V3

HORS SERIE N°12

- Tomb Raider III
- Crash Bandicoot 3
- L'Exode d'Abe

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

CONSOLES SOLUCES 1

- Soul Reaver • Mission : Impossible • Syphon Filter
- Silent Hill • Jade Cocoon • Driver • X-Files

NUMÉRO 90

- RESIDENT EVIL : + 32 PAGES DE SOLUCES

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 100 / 451100	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinium N°1 / 450023	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 90 / 451090	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... **Prénom** .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

si Sega a l'intention de sortir une vraie souris? En effet, j'apprends que le jeu Baldur's Gate va être adapté sur DC et qu'il est préférable d'y jouer avec la souris... 2/ Lors de la sortie de la Playstation 2 au Japon, les journalistes ont pronostiqué que Sony pourrait vendre 100 millions d'exemplaires de cette console. Moi je n'y crois pas trop, car la concurrence sera rude. Qu'en penses-tu? 3/ J'ai entendu dire qu'en plus de Microsoft, un nouveau concurrent viendrait se joindre à la guerre des consoles. Est-ce vrai? 4/ Combien de lettres reçois-tu par mois? 5/ Zano était-il fâché le mois dernier ou non? Je constate que, dans le dernier numéro, les jeux qu'il a testés n'étaient jamais assez bien pour lui. 6/ Les photos que vous mettez dans les News et Previews sont-elles vraiment tirées du jeu ou bien sont-elles prises ailleurs? Certains jeux, dans les News, semblent sublimes et au moment des tests, on constate parfois de sacrées différences. 7/ Les tests, qui les fait? Comment le lecteur fait-il pour savoir qui a testé le jeu?"

mathieu.gerbaud@fr.dreamcast.com

R Salut Mathieu. 1/ Je ne sais pas si Sega a l'intention de sortir une souris. Cependant, j'ai une meilleure nouvelle à t'annoncer: TrustMaster va sortir prochainement (certainement avant l'été), un adaptateur pour brancher n'importe quel clavier PC sur une Dreamcast. Mieux encore, cet adaptateur permet également de connecter n'importe quelle souris du monde PC. C'est pas une bonne nouvelle, ça? Avec un tel accessoire, jouer à Baldur's Gate sur DC devrait être un vrai plaisir. Petite remarque cependant: le jeu Baldur's Gate pour DC n'apparaît plus dans les plannings d'Interplay, l'éditeur du jeu. Aïe... aïe... aïe! 2/ Tu sais, la Playstation s'est vendue à plus de 50 millions d'exemplaires (Sony affirme que 75 millions de consoles ont été vendues à travers le monde). Alors, on peut imaginer que la PS 2 se vendra deux fois plus que la première. Moi, je suis un peu comme toi, je pense effectivement que la console PS2 va très bien se vendre, mais de là à atteindre les 100 millions d'exemplaires... En effet, comme tu le dis si bien, à partir de l'année prochaine la concurrence sera rude: Microsoft et Nintendo vont eux aussi entrer dans le grand cirque des nouvelles consoles. Et là, ça va faire mal! 3/ Je ne vois pas qui peut bien vouloir s'incruster dans l'univers si fermé des constructeurs de consoles de jeux vidéo. Ikéa avec un modèle en bois? Carrefour avec un Caddie livré en bundle? Franchement, je doute qu'un petit nouveau arrive. Atari peut-être? 4/ Pas facile de répondre à cette question! Disons plusieurs centaines. Entre les lettres et les e-mail, je ne sais pas où donner de la tête! 5/ On ne teste pas toujours des jeux excellents. C'est ce qui est arrivé à Zano le mois dernier. Et comme en plus c'est un garçon exigeant... 6/ Il arrive souvent que les images des News soient fournies par les éditeurs. Dans ce cas, il s'agit souvent d'images prises sur les stations de développement et qui n'ont rien à voir avec la version console annoncée. 7/ Pour savoir qui a fait le test, c'est très simple. S'il s'agit d'un test en une page, tu ne peux pas te tromper, c'est celui qui donne son avis. Quand il s'agit d'un test en deux pages ou plus, le testeur est la plupart du temps, celui dont l'avis figure sur la page de gauche, ou en haut de la page de droite. Voilà, il suffit de connaître le truc.

THE LOSC SON

Q *Frédéric Lievens, fervent lecteur de Consoles+ et supporteur du LOSC, a des tonnes de questions à me poser. Commençons donc par le commencement: "1/ Etant un grand fan de GoldenEye sur Nintendo 64, j'aimerais savoir s'il existe un autre jeu du même type? 2/ Medal of Honor sur Playstation est il aussi bon que GoldenEye sur N64? 3/ ISS Millenium sur N64 est-il aussi bon que ISS Pro Evolution sur PS? 4/ Peux-tu me conseiller un bon jeu de voitures type arcade et rallye sur N64? 5/ Quand sortira Perfect Dark? Est-il aussi bon que GoldenEye?"*

R Salut Fred. 1/ Le jeu qui se rapproche le plus de GoldenEye, sur N64, est très certainement Perfect Dark. Maintenant, je pense que Mission Impossible se rapproche aussi de GoldenEye. 2/ Medal of Honor, malgré des graphismes un peu dépassés car très cubiques, est un superbe Doom-like dans lequel il ne suffit pas d'avancer en butant tout ce qui bouge. En effet, certaines missions demandent une grande discrétion. Maintenant, de là à le comparer à GoldenEye, quand même pas... Le mode Multijoueur de GoldenEye est fabuleux, et permet à 4 joueurs de s'affronter simultanément sur le même écran. Medal of Honor, lui, ne propose qu'un mode 2 joueurs... 3/ Ces deux titres sont aussi bons l'un que l'autre. 4/ Ridge Racer et V-Rally. Il faut dire aussi que sur cette console, les simulations de ce genre ne sont pas légion. 5/ Perfect Dark sort le 30 juin 2000. Il devrait donc être disponible lorsque tu liras ces lignes. C'est vraiment un très bon jeu, juste un poil en dessous de GoldenEye.

ROMAN D'AMOUR

Q *Roman m'envoie ses questions par l'intermédiaire de sa Dreamcast. Voici ce qu'il me demande: "1/ Pourquoi les jeux comme The Nomad Soul sont-ils si souvent retardés? 2/ Il y a des rumeurs qui disent que Quake III Arena sur Dreamcast sera jouable en réseau contre des joueurs sur PC. Est-ce vrai?*

reisembei@gm.dreamcast.com

R Salut Roman. 1/ Des jeux comme Nomad Soul ont demandé des mois de travail acharné, si ce n'est des années. Il est normal que de telles productions soient alors si souvent retardées. Tu sais, aujourd'hui, les coûts de production d'un jeu vidéo frôlent les 10 millions de francs. Rien à voir avec les bricolages du début des années 80. A l'époque, une personne pouvait fabriquer un jeu extraordinaire dans sa chambre. De nos jours, les jeux sont faits par des équipes de plusieurs dizaines de personnes... Pas facile à gérer tout ça! 2/ C'est vrai! Lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, Sega nous a confirmé que Quake III Arena serait jouable en réseau entre joueurs Dreamcast et joueurs PC. La bataille va être rude!

UNE MEUF, UNE!

Q *La délicieuse Shirley lit Consoles+ depuis trois ans maintenant. Grande fan de Pokémon, elle a quelques questions à me poser: "1/ J'ai entendu dire que la sortie française de Pokémon Snap était annulée. Est-ce vrai? 2/ J'ai créé un site Internet consacré à ces petits monstres. Peux-tu publier l'adresse s'il te plaît?"*

R Bonjour, Shirley. Ah, ça faisait longtemps que je n'avais pas reçu de lettre d'une jeune lectrice. Ça me fait bien plaisir. 1/ Attends 30 secondes, je vérifie... un petit coup de téléphone à Nintendo et le tour est joué: le jeu sort au mois d'octobre prochain.
2/ Pas de problème, ma belle: http://www.multimania.com/pokefanclub/
J'espère que tout le monde te rendra visite, car ton site est très bien foutu.

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Passionné de Metal Gear Solid ?

Votre nouvelle mission, si vous l'acceptez...

❶ Vous abonner à Consoles +

1 an / 12 numéros = 420 F

❷ Recevoir Metal Gear Solid Missions Spéciales

169F prix public

❸ Réaliser une affaire :

429F au lieu de ~~589F~~ soit 160F d'économie

❹ Jouer !!!

Attention, vous devez impérativement posséder le jeu Metal Gear Solid pour pouvoir charger Metal Gear Missions Spéciales et vivre de nouvelles aventures.

KONAMI

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 429 F au lieu de 589 F soit 160 F d'économie.

Je recevrai le jeu Metal Gear Missions spéciales pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.

SÉBASTIEN LE BIEN !

Q *Sébastien n'est pas content, mais c'est pas trop grave. Voici ce qu'il écrit: "1/ J'ai lu quelque part que Nightmare Creatures 2 allait sortir sur Nintendo 64. Or, dans le Consoles+ de mai, vous dites que le jeu ne sortira que sur Playstation et Dreamcast. Info ou intox? 2/ J'attends toujours Perfect Dark. Quand sortira-t-il? 3/ Pourquoi les gars de Sony ont-ils voulu sortir à tout prix leur console alors qu'aucun jeu potable n'a été développé dessus. Sony aurait-il besoin d'argent?"*

R Salut, Sébastien. 1/ Désolé mon ami, mais il semblerait effectivement que Nightmare Creatures 2 ne sorte que sur Playstation et sur Dreamcast. 2/ Comme je le disais préalablement à Fred, Perfect Dark devrait être disponible au moment où tu lis ces lignes: le jeu est prévu en effet pour le 30 juin de cette année. 3/ Il semblerait que Sony ait voulu sortir la Playstation à une date bien précise. Du coup, les éditeurs se sont empressés de terminer leurs jeux en temps et en heure, coûte que coûte. Le résultat est là: pas vraiment convainquant. Je ne pense pas que cela soit uniquement une question d'argent. Peut-être sony ne voulait-il pas laisser le champ libre à la Dreamcast.

ÉMULTASŒUR

Q *Jérôme se pose deux questions: "1/ Qu'en est-il de la possibilité de télécharger sur Dreamcast des jeux Megadrive et PC Engine? 2/ Les émulateurs qu'on trouve sur Internet, comme sur l'excellent site: http://www.vintagegaming.com permettent-ils réellement de retrouver tous les jeux dans leur version originale, et parfaitement jouables?"*

R Salut Jérôme. 1/ Alors, là, aucune idée. Je pense qu'il s'agit simplement de rumeurs plutôt non fondées. Par contre, puisque comme moi tu sembles aimer les émulateurs, voici une nouvelle qui devrait te faire un grand plaisir. Lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, Bleem inc., une société américaine à qui l'on doit Bleem! (un émulateur Playstation pour PC) a présenté un nouveau produit: Bleemcast, un émulateur Playstation pour Dreamcast. Ce qui signifie en clair, pour ceux qui ne parlent pas le langage des émulateurs, que tu pourras jouer à tous les jeux Playstation sur ta Dreamcast. Cet émulateur double la résolution d'un jeu classique Playstation et lisse toutes les textures. Autrement dit, le jeu PS sur DC ressemble énormément à un jeu Playstation 2. C'est pas beau ça?... Moi, j'ai une larme au coin de l'œil. 2/ Les émulateurs que l'on trouve sur ce site sont pour la plupart excellents et font tourner de manière formidable les vieux jeux des années 80. Les animations et la prise en main sont en tout point comparables. Bref, si tu aimes les jeux d'arcade, je ne peux que te conseiller Mame (PC) ou MacMame (Macintosh). Par contre, dénicher les Rom n'est pas toujours tâche facile. Va donc faire un tour sur www.vintagegaming.com c'est plein d'émulateurs et de lien vers des sites sympas. Cependant, avec un simple moteur de recherche, comme Alta Vista, tu trouveras facilement d'autres sites de téléchargement.

AURÉLIEN DE PARENTÉ

Q *Aurélien, abonné depuis deux ans à Consoles+, aimerait bien savoir plusieurs choses: "1/ Est-ce qu'une date de sortie officielle a été arrêtée pour la Playstation 2 en France? 2/ Est-ce que les cartes-mémoire et les accessoires de la Playstation 1 seront compatibles avec la Playstation 2? 3/ J'ai fait trafiquer ma console pour jouer aux jeux de rôles en japonais, mais ma bécane chauffe rapidement et au bout d'une heure de gros ralentissements se font sentir. Est-ce normal?"*

R Salut, Aurélien.1/ Sony a annoncé récemment que la Playstation 2 serait disponible aux Etats-Unis le 26 octobre et que son arrivée en Europe devrait se faire simultanément... Comme de bien entendu, le mode conditionnel est très important! 2/ Je m'étonne d'une telle question. N'as-tu pas lu le Consoles+ 99? Cherche un peu dans tes archives et tu trouveras la réponse à cette question. Si tu veux gagner du temps, lis ce qui suit: non, les cartes-mémoires de la Playstation 1 ne sont pas compatibles avec la PS2 (et réciproquement). Les accessoires sont, quant à eux, compatibles. Il semblerait cependant qu'il y ait un problème avec le Multitap. 3/ Je ne pense pas que le problème de chauffe soit lié au bidouillage de ta console. Tu sais, la Playstation a connu bon nombre de déboires. En voici certainement un autre.

BIENVENUE AU CLUB, AHMED

Q *Ahmed, un lecteur marocain, me pose trois questions, courtes comme je les aime: "1/ Est-ce qu'il y aura une suite à Resident Evil sur Playstation 2? 2/Est-ce que la PS2 peut se connecter à Internet? 3/ Quand sortira la Dolphin de Nintendo?"*

R Salut Ahmed. 1/ A l'heure actuelle, Capcom semble se consacrer essentiellement à Onimusha. Mais il serait bien étonnant de ne pas voir débarquer un jour sur la Playstation 2 un nouvel épisode de Resident Evil. 2/ Oui, en y ajoutant bien évidemment un modem. Cependant, à l'heure actuelle, aucune date de sortie n'est officiellement annoncée. Certainement l'année prochaine. 3/ Nintendo reste très vague quant à la sortie de sa future console. On parle de 2001, sans aucune autre précision.

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin, Seghira Maouche, Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Rédaction : Maxime Roure (Switch), Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Pierre Koch (Toxic), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Tiburce
Maquette : Yolande Braconnier, Patrick Lévêque
SR : Babette Lê, Cyrille Baudin, Karim Lazla, Laurent Cyssau

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (16 31)
Chefs de publicité
Clarisse du Rivau (18 39)
Amélie Le Bourgeois (16 32)
Fax: 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chef de fabrication
Gilbert Hémon (17 91)

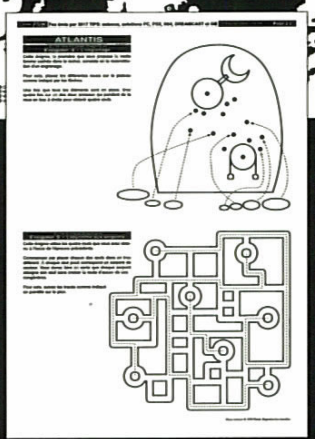
SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique: 1 an (12 numéros): 457 F (tarifs avion: nous consulter)
Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA. Siège social: 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire:** EMAP FRANCE. **Propriétaire:** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué:** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle:** Vincent Cousin. **Directeur du marketing:** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier:** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire: 0400 K73201. Dépôt légal:** juin 2000. **Photogravure:** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie:** Imaye, Laval (53). **Distribution:** Transport Presse. **EMAP DIFFUSION. Directeur du département:** Jean-Charles Guérault. **Directeur adjoint:** Dominique Redon.
Réservé aux dépositaires de presse: modifications de service et réassorts: 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresne Cedex. Tél.: 01 41 33 50 01. Terminal ordinateur E76.

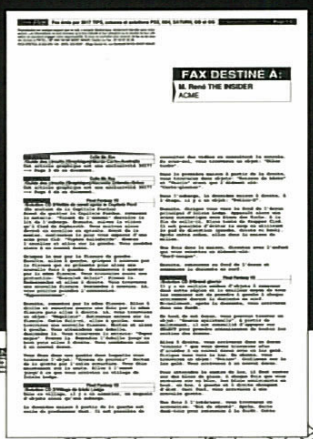
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

SOLUTIONS ET PLANS À LA DEMANDE PAR FAX OU COURRIER ? 3617 TIPS !

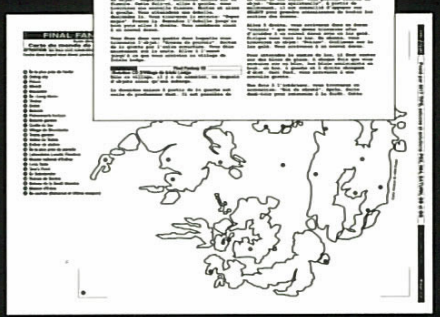
Notre carte de Final Fantasy VII™ est longtemps restée exclusive !



Objectivement, certaines énigmes sont tordues, non ? Mais avec **3617 TIPS**, c'est nettement plus clair, non ?



Vous pouvez recevoir par fax ou courrier toutes nos astuces, solutions et guides. Recevoir une solution complète vous demandera seulement quelques minutes de connexion, et vous pourrez la consultez gratuitement aussi souvent que vous le voulez !



La carte de FFVIII, dessinée au trait pour que vous puissiez noter vos pérégrinations…

COMMENT CA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

3617 TIPS

Par FAX ou COURRIER

08366884 77

Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

3615 TIPS

Par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. PC et Consoles.

Pixel 3615, 083668 : 2.21F/MN. 3617 : 5.53F/MN. TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

VOUS POUVEZ ABRÉGER SES SOUFFRANCES. NE LAISSEZ PAS SES TORTIONNAIRES S'EN CHARGER.

En Volgien, "Grâce" se dit "Che", un mot difficile à prononcer lorsqu'on vous maintient de force la tête sous l'eau. Voilà précisément ce qui arrive quand on tient tête au Général Dimitri Nagarov. Voilà ce qui arrive à John Cord.

Les témoignages se sont multipliés ces dernières semaines sur les atrocités commises en Volgia par les forces armées du Général Nagarov.

Les droits de l'homme y sont quotidiennement bafoués : exécutions sommaires de civils, attaques délibérées des minorités ethniques et religieuses, tortures, persécution. Le Général Nagarov ne limite d'ailleurs pas ces traitements aux citoyens volgiens.

John Cord, citoyen anglais, a été enlevé au cours des combats dans la région. Lorsque John Cord est arrivé en Volgia, il avait 36 ans et dix-huit ans de bons et loyaux services dans les rangs de la sécurité armée de Sa Majesté la Reine. Aujourd'hui, John Cord gît, sans force, sur le sol de sa cellule, victime de traitements cruels, dégradants et inhumains. Qui s'en soucie ? Les gouvernements du monde entier refusent d'entrer dans la partie et préfèrent ignorer la situation.

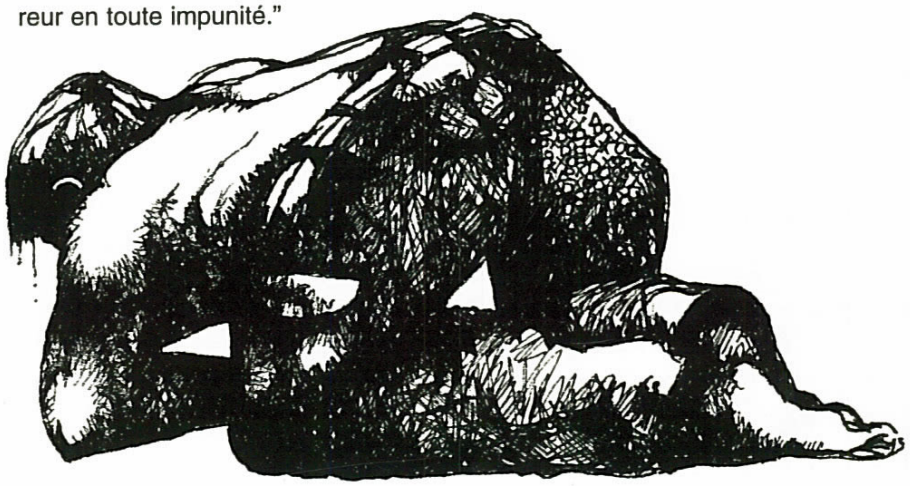
Et c'est donc à vous qu'échoit la responsabilité de libérer John Cord.

Calottia (son nom d'emprunt) est une mère de 40 ans, elle habite un village de pêcheurs au Sud-Ouest de Volgia. Aujourd'hui, elle témoigne : "Les hommes de Nagarov sont venus chez moi, la nuit, ils m'ont emmenée de force, devant mon enfant. Ils disaient qu'ils avaient des questions à me poser. Je suis restée enfermée en prison pendant sept ans. Le monde est au courant. Le monde sait pour John Cord. Mais personne ne prend la situation en mains. Nagarov continue de faire règner la terreur en toute impunité."

John Cord a besoin de vous. Vous avez les moyens de mettre un terme au régime de Nagarov.

Vous avez les moyens de libérer John Cord. Ça ne coûte pas bien cher de lui offrir une chance. Il suffit de vous rendre chez le distributeur de jeux le plus proche et d'acheter un exemplaire du dernier jeu PlayStation : "De Sang Froid".

La partie ne sera pas toujours facile, mais elle en vaut la peine. La vie de John Cord est entre vos mains.



De Sang Froid © 2000 Revolution Software. All rights reserved. Developed by Revolution Software Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

www.playstation.tm.fr

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

PlayStation®